Februar / März ´95

Preis DM 3,-

2

JAGUAR

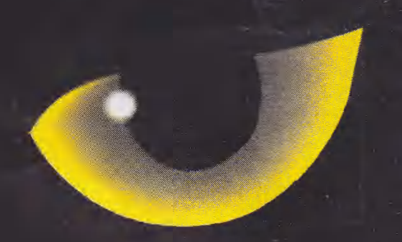
Das High-End Magazin für Multi-Media

IRON SOLDIER - der Robot-Held

Gewalt im Spiel - ein Streitgespräch

Die neuen Games im Test





JAGUAR – PLAYSTATION – SATURN – 3DO – NEO GEO CD – MEGA DRIVE/CD – 32X – SUPER NES - PC CD-ROM

CLASSIX		NEWS	
Alien vs. Predator	139.90	Aircars	124.90
Checkered Flag	139.90	Bubsy the Bobcat	109.90
Club Drive	129.90	Cannon Fodder	129.90
Crescent Galaxy	109.90	Dungeon Depths	109.90
Dino Dudes	99.90	Fight for Live	139.90
Doom	139.90	Iron Soldier	129.90
Dragon - Bruce Lee	119.90	Legions of Undeath	124.90
Kasumi Ninja	139.90	Rayman (Febr.)	139.90
Raiden	119.90	Val d´Isère Skiing	129.90
Tempest 2000	124.90	Ultra Vortex (Febr.)	139.90
Wolf 3D	124.90	Zool II	119.90



CD–Laufwerk ohne Jaguar

us 369.00

CD-GAMES	
Barkley Basketball	124.90
Battlemorph	124.90
Blue Lightning	124.90
Creature Shock	124.90
Demolition Man	124.90
Highlander	124.90

ZUBEHÖR	
RGB-Scart-Kabel	49.90
Standard Joypad	49.90
CAT–Box	99.90

HARDWARE

Grundgerät DT 50Hz inkl. Cybermorph, Joypad, PAL–AV–Weiche 529.00

Grundgerät US 60Hz inkl. Cybermorph, Joypad, RGB–Scart–Kabel und 220V Netzteil 599.00

Grundgerät US 60Hz inkl. Joypad, RGB-Scart-Kabel und 220V Netzteil 499.00

aRJay–Games – Ebertplatz 2 – 50668 Köln – Telefax: 0221 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.– versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen.

0221-121067

Hier stimmen Preis, Leistung und Service !

CD-NEWS

- ▸ **DTP-GRAFIKEN Vol. 1 inkl. Buch** .... 89.– DM
  1500 DTP-Grafiken CVG, IMG, PCX, EPS
- ▸ **DTP-GRAFIKEN Vol. 2 inkl. Buch** .... 89.– DM
  noch mehr DTP-Grafiken CVG, GEM, IMG, PCX, EPS, TIF
- ▸ **INITIALE inkl. Buch** .... 39.– DM
  40 schöne Initialzeichensätze IMG, PCX, TIF
- **Designer Cliparts Vol. 1,2,3,4, od. 5** . je 39.– DM
  jeweils ca. 30000! Cliparts auf einer CD
- Aktuell! **WHITELINE ALPHA CD** .... 79.– DM
  Alle DL PDs, 4 Vollversionen etc. für ATARI
- **Lohrum 1 oder 2** .... 59.– DM
  PD/Shareware für den ATARI
- ▸ **LOHRUM 3 !** .... 59.– DM
  Die neueste Ausgabe der bekannten CD-Serie
- **Mega Archive** .... 59.– DM
  1.9 GIGABYTE PD und Shareware für ATARI
- **SKYLINE inkl. uneingeschränkter Versionen** .. 59.– DM
  PD, Shareware, Demos, Falcon, FLI, MOD uvm.
- **Maxon CD No. 1** .... 49.– DM
  komplette ST-Serie, Crazy Sounds jun. uvm.
- **Jugendstil-Art Nouveau inkl. Buch** .... 59.– DM
  Vektorgrafiken für ATARI, DOS & MAC ▸TIP
- **GIF-Galaxy Vol. 1+2 (Doppel-CD)** .... 59.– DM
  ca. 6900 GIF-Bilder auf insgesamt fast 1.1 GB
- **WOW!** .... 59.- DM
  PD- und Shareware, 500 True-Type, Cliparts uvm.
- **POWER ON** .... 19.– DM
  über 1200 MOD-Files, 200 FLI-Files, 250 GIF u.a.
- **BINGO** .... 59.– DM
  PD- und Shareware für ATARI, Vollversion Unilex
- **500 Fonts (Postscript & TrueType)** ▸TIP 89.– DM
  enthält 500 Bitstream-Fonts inkl. Buch.
- ▸ **Publishers Source-Background Kit 1** . 69.– DM
  600 MB Hintergrundbilder in div. Auflösungen
- **GEMini ATARI** .... 49.– DM
  massenweise PD/Shareware nur für ATARI
- ▸ **DATAMANIA Die ASCII-Daten-CD** .... 39.– DM
  Bibel, 0130, Sprüche, Gesetze, Rezepte uvm.
- ▸ **FAXCARTOONS von Starzeichnern** .... 38.– DM
  über 100 Faxcartoons (PCX, EPS, BMP und CDR)

AKTION • AKTION • AKTION • AKTION • AKTION

Toshiba CD-ROM XM-5201B
SCSI, 3,4-fach Speed

inkl. CDs DTP-Grafiken Vol. 1, DTP-Grafiken Vol. 2, Initiale, Jugendstil-Art Nouveau und Power on!

interne Version, ohne Egon	568.- DM
externe Version im Gehäuse inkl. Egon (anschlußfertig für TT)	758.- DM
Aufpreis ST/STE-Version	100.- DM

solange Vorrat reicht!

PD-PAKETE

• Accessories & CPX 5 D	20.– DM
Astronomie 6 D	20.– DM
• Calamus Fonts # 1-5 je 5 D	29.– DM
NEU: Best of MOD-Files 8 D	25.– DM
• Deskpics 3MB	20.– DM
Die Elberfelder Bibel 1984 7 D	29.– DM
Deskicons (f & s/w) 3 D	15.– DM
DFÜ-Datenfernübertragung 9 D	29.– DM
Etikettendruck 5 D	19.– DM
• Falcon Demos # 1-5 je 10 HD	39.– DM
Falcon Demo VGA only 11 D	33.– DM
Falcon Demo RGB only 10 D	29.– DM
Finanzen 10 D	29.– DM
• GDOS Fonts 3MB	20.– DM
• Gemini 2 5 D	20.– DM
• GNU C++ 2.5.8. 10 D	39.– DM
• GNU C++ Source 10 D	39.– DM
HP Deskjet 500 10 D (Treiber/H-Copy/PRG's usw.)	39.– DM
Harddisk Festplattentools 4 D	15.– DM
Top Spiele mono 9 D	29.– DM
TT 1 oder 2 je 11 D	je 29.– DM
Lehrer 3 D	15.– DM
Lernen 9 D	25.– DM
Lexikas 3 D	15.– DM
Lotto 2 D	10.– DM
MIDI PRG /Utilities 6 D	19.– DM
Musik/Notendruck 3 D	15.– DM
200 Signum 2 Fonts inkl. Übersicht	29.– DM
400 Signum 2 Fonts inkl.Übersicht	49.– DM
600 Signum 2 Fonts inkl. Übersicht (Vorrätig für 9 N / 24 N / Laser)	69.– DM
Signum–Utilities 3 D	15.– DM
Sport/Fußball 5 D	19.– DM
Partyspiele 5 D	19.– DM
Denkspiele 5 D	19.– DM
Spiele Farbe 1 oder 2 je 10 D	je 29.– DM
Spiele Mono 1 oder 2 je 10 D	je 29.– DM
Sport/Fußball 5 D	19.– DM
STE Pack 1 oder 2 je 10 D	je 29.– DM
Tetris (29 Varianten) 5 D	19.– DM
Textverarbeitung 5 D	19.– DM
Vereinsverwaltung 3 D	15.– DM
Vokabeltrainer 3 D	15.– DM
Wissenschaft 6 D	20.– DM

■ Wenn Ihr Bestellwert an PD-Paketen 100.- DM übersteigt, erhalten Sie 1 weiteres PD-Paket Ihrer Wahl für nur 5.- DM.

Alle großen PD-Serien ab Lager lieferbar !!!

SOFTWARE

Outline Art 3.0	195.– DM
Checkliste Pro	49.– DM
Raster it	49.– DM
EPS => CVG Konverter (serialis. Fonts)	279.– DM
MacSEE	189.– DM
Type Art 1.4	189.– DM
Kennlinienpaket für Farbdrucker	49.– DM
Kennlinienpaket für Star-Screening	49.– DM
DMC-Fontkatalog (neue Auflage)	39.– DM
DMC-Sonderfontkollektionen	95.– DM

■ **Calamus-Module:** Seriennummer angeben !

Line Art 1.5	379.– DM
Merge, Mischen von Rahmen	385.– DM
Filter, das Filtermodul	289.– DM
Paint, Bildverarbeitung	578.– DM
Hilfslinien-Modul	149.– DM
Stereo Magic, 3D Bilder-Modul	78.– DM
Maskenmodul	459.– DM
Toolbox plus, Rahmenbearbeitung	289.– DM
Bridge, Export & Konvertierung	439.– DM
Curve & Line, Farbtracer	179.– DM
Clip Art, Klemmbrett zum speichern	95.– DM
GDPS, ohne GDPS-Treiber	95.– DM
4-Color HKS, Farbpalette	265.– DM
Calplot 1.2, Plotmodul	349.– DM
C-Quadrat, Messutility	69.– DM
Font-Jongleur	95.– DM
Photo CD Importmodul	95.- DM
Star Screening light	279.– DM

■ **Updates & Upgrades:**

SL Update Sommer '94	149.– DM
Calamus 1.09N => SL	a. A.

■ **Sonstige Software:**

Einkommensteuer '94 (Olufs)	89.- DM

■ **NOVA-GRAFIKKARTEN**

▸ Supernova Plus	2299.- DM
▸ Supernova	1099.- DM
▸ NOVA VMEplus II 2MB	929.- DM
NOVA VMEplus II	659.- DM
▸ NOVA Falcon 2MB (Feb. 95)	929.- DM
▸ NOVA Falcon 1MB (Feb. 95)	749.- DM
NOVA VME 16M	559.- DM
NOVA Sonderdisk	49.- DM
▸ MagC!-Mac	289.- DM
MagC! World pro	119.– DM
SLM 605 Öko-Toner-Doppelpack	49.– DM
SLM 804-Toner	69.– DM

Wir liefern Ihnen alle gängige Soft- und Hardware für ATARI. Fordern Sie unseren Katalog an. ATARI-Reparatur, Einbauten, Umbauten im Hause.

■ **GRAFIKPAKETE:**

Vektor 2000 (2000 CVG-Grafiken)	99.– DM
Vektor 3000 (900 CVG-Grafiken)	129.– DM
Vektorgrafik 1-3 (1360 CVG-Grafiken)	69.– DM
Vektorgrafik 4 (420 CVG-Grafiken)	69.– DM
DTP-Paket 1-4 (920 CVG-Grafiken + 4 Fonts)	99.– DM
DTP-Paket 5 (320 CVG-Grafiken + 4 Fonts)	39.– DM
DTP-Paket 6 (320 CVG-Grafiken + 4 Fonts)	39.– DM
Scribble Art (100 Grafiken CVG + IMG)	49.– DM
Symbol Art (300 Symbole im CVG-Format)	89.– DM
Rahmen 1-3 (200 Rahmen im CVG-Format)	79.– DM
Rahmen 4-6 (150 Rahmen im CVG-Format)	79.– DM
760 DTP-Grafiken (760 CVG-Grafiken)	79.– DM
Frame Art 1 (50 exklusiv-Rahmen CVG)	39.– DM
Frame Art 2 (50 exklusiv-Rahmen CVG)	39.– DM
Coupons (50 Coupon-Grafiken im CVG-Format)	39.– DM
De Luxe (150 Speisekartengrafiken CVG)	99.– DM
Card-Art 1-6 (193 Speisekartengrafiken CVG)	149.– DM
Menükarten (CVG-Grafiken + 12 Unterstriche)	89.– DM
A la Carte (CVG-Speisekartengrafiken + 1 Font)	79.– DM
CUT (176 Plottergrafiken + 7 Fonts)	79.– DM

■ **CALAMUS-FONTS:**

50 Fonts + Beispieldokumente	49.– DM
220 Vektorfonts	99.– DM
Fontpack 1-6 (64 Fonts)	79.– DM
Mega-Pack 1 (46 Outline CFN)	199.– DM
Mega-Pack 2 (46 Outline CFN)	199.– DM
More Headlines (32 Headline-Schriften)	89.– DM
Font-Box extra (43 hochwertige Fonts)	99.– DM
27 Power Fonts (Spitzenfonts CFN)	99.– DM
Font-Sampler 1-4 (jedes Paket mit 80 Fonts)	29.– DM

Falls Sie unseren Grafik- und Schriften-Übersichtskatalog noch nicht haben, dann erhalten Sie diesen bei Anforderung gratis zugesandt!

JAGUAR™ 64-bit Power-Konsole
inkl. Spiel Cybermorph
inkl. Gamepad
inkl. Netzteil **539.- DM**

Crescent Galaxy	119.- DM	Alien VS Predator	139.- DM
Raiden	119.- DM	Kasumi Ninja	139.- DM
Dino Dudes	119.- DM	Iron Soldier	139.- DM
Tempest 2000	119.- DM	Bubsy	139.- DM
Dragon Bruce Lee	139.- DM	Zool 2	139.- DM
Club Drive	139.- DM	Jaguar => SCART	49.- DM
Checkered Flag	139.- DM	Gamepad	69.- DM

andere Spiele und Zubehör auf Anfrage

Unsere Versandkosten betragen:

Vorkasse (Scheck) 6.– DM / Bankeinzug 6.– DM (ab 100.- DM frei) / Nachnahme 13.– DM, Ausland 18.– DM.
Ein Versand ins Ausland ist nur gegen Vorauskasse (Euro-Scheck oder Postbaranweisung) möglich.
So einfach können Sie bestellen: Schriftlich, Telefonisch von Mo. – Fr. 10 bis 18 Uhr (in der übrigen Zeit ist ein Anrufbeantworter angeschlossen) oder per Fax rund um die Uhr.
Öffnungszeiten Mo. - Fr. 10 bis 18 Uhr, Sa. 10 bis 13 Uhr.

XWARE

Alexander Schütz
Ochsenmühlstr. 11
85049 Ingolstadt
(0841) 49066-0
(0841) 49066-20

LAST MINUTE – POSTLEITZAHLEN ACC nur noch 39.- DM • NEU – BANKLEITZAHLEN-MANAGER nur 19.- DM

Belichtet bei Gerald Rimarzik • Schafstallweg 20 • 29336 Nienhagen/bei Celle • (05144) 55679

Liebe Leser,

Die Screen-Shoots wurden ermöglicht durch eine Software der Firma OverScan, Berlin.

EDITORIAL

die erste Ausgabe des Magazins war kaum erschienen, als uns viele Meinungen erreichten. Das Votum war eindeutig: ein Magazin für die derzeit einzigartige 64-bit- Konsole Ja, ein Magazin nach dem Muster anderer Nein.
Schwarz soll der Titel sein? - Gut, machen wir! Ein High-End-Magazin? - Klar, sind wir doch schon; 16-Bits sind nicht unser Thema! Bunter, mehr Bilder? - Wollen wir auch! Mehr Händler zum Bezug unserer Magazins? - Aber gerne, dann kommen viel mehr Leser/-innen preiswert an die neueste Ausgabe von JAGUAR. Machen Sie ihren Händler darauf aufmerksam, wenn das Magazin dort nicht zu haben ist. Wer für die Raubkatzen-Konsole Module hat, der sollte auf die Information über Spiele und die Tests im Interesse seiner Kunden nicht verzichten.
Viele Anrufer haben sich an mich gewandt mit Fragen zu den Spielen. Da konnte ich an die Tester in unserer Redaktion weiterleiten. Vor allem Thomas Stemmler mußte immer wieder Fragen zu den Cheats beantworten. Viele Anrufer fragten aber auch nach neuen Spielen. Als Wahrsager haben sich einige Händler versucht und sind auf die Nase gefallen, darauf falle ich nicht rein. Man braucht kein Wahrsager zu sein, um die Vorankündigungen der Konkurrenz zu verstehen. Sony steht bereits mit 64 bit, auch wenn es bisher nur Versprechen, sprich Ankündigungen, zu neuen Spielen gibt. Sony hatte vor Jahren schon einen Flop mit seinem 64 kByte-SX Gerät gelandet. Nachdem der amerikanische Kommunikationsgigant AT&T sich mit seinem 3DO vom Markt zurückzog, weil die Konkurrenz kaum Marktchancen läßt, wird sich zeigen, ob Sony mit seinem gutem Namen zwischen der etablierten Konkurrenz einen Platz findet. Denn es dauert immerhin zwei Jahre, bis eine neue Technik sich auch in perfekter Programmierung niederschlägt. Der Jaguar hat einen guten Vorsprung: ein Jahr, das ist eine ganze Programmier-Generation! ATARI hat den deutschen Markt im Tiefschlaf erobert. Man kann auch sagen, es geschah gegen ihren Willen. Die deutschen ATARI-Händler haben schon in der Vergangenheit bewiesen, daß sie sehr selbständig zu handeln bereit sind und sich mächtig engagieren.
Und da bin ich wieder am Anfang. Am Telefon waren alle Anrufer begeistert von ihrer Raubkatze. Mit dem Erkennen, was die Programmierer alles in einem Jahr werden leisten können. Freunde hat die Raubkatze gefunden. Programmierer, Händler und Player, sitzen an einem runden Tisch und entscheiden gemeinsam, wie die Zukunft für den Jaguar und das JAGUAR-Magazin aussehen wird.
Und nun viel Spaß mit der Nr. 2.

Inhaltsverzeichnis

Editorial .... Seite 3
Neu in der Redaltion .... Seite 4
Iron Soldier - Let the RobotWar .... Seite 5
Bubsy - Luchs im Märchenland .... Seite 6
Leserbriefe - Teil 1 .... Seite 7
DOOM .... Seite 8
Val d´Ísere .... Seite 10
Technik: 50/60 Hz-Umschaltung .. Seite 11
Gewalt im Spiel .... Seite 12
Leserbriefe - Teil 2 .... Seite 13
Wolfenstein .... Seite 14
ZOOL 2 - Ärger in der n-ten D ..... Seite 15
Dragon - Gr. Spielspaß zu Zweit ... Seite 18
Kasumi Ninja .... Seite 20
Tips and News .... Seite 21
Preview der Spiele - CES-Report .. Seite 22

Levelcodes zu Bubsy:

Chapter	Code	Chapter	Code
Chapter 2 -	392652	Chapter 9 -	126712
Chapter 3 -	458227	Chapter 10-	236721
Chapter 4 -	958936	Chapter 11-	673167
Chapter 5 -	739294	Chapter 12-	792323
Chapter 6 -	184792	Chapter 13-	672328
Chapter 7 -	812615	Chapter 14-	782389
Chapter 8 -	781367		

Am schnellsten bei den Levelcodes war: Herr Stefan Maruhn, World of Illusion, Sul.

JAGUAR

Impressum

Das High-End Magazin für Multi-Media
Auflage: 10.000
Erscheinungsweise: 2-monatlich
Anschrift für Redaktion und Vertrieb:
JAGUAR
Obere Karspüle 18
D- 37073 Göttingen
Telefon + Telefax 0551 / 58907

Herausgeber (V. i. S. d. P.)
Lutz Widzgowski

Redaktion
Jörn Bertemann
Niclas Felske
Frank Huppert
Daniel Jaeckel
Martin Lethaus
Thomas Stemmler

Anzeigenleitung
Falke Verlag
Rührsbrook 10
D- 24226 Heikendorf
Telefon 0431 / 245321
Telefax 0431 / 242570
Es gilt Anzeigenpreisliste 1/95

Grafik und Satz
DATEC-Medienagentur
Locke & Vujevic GbR
Geismar Landstraße 21 a
D- 37083 Göttingen
Telefon: 0551/ 45878
Telefax: 0551 / 46966

Druck
Grafische Werkstatt, Kassel

Vertrieb
Über den Fachhandel und im Abonnement

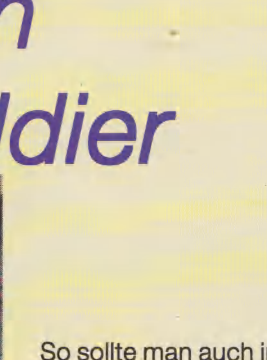
Neu in der Redaktion:

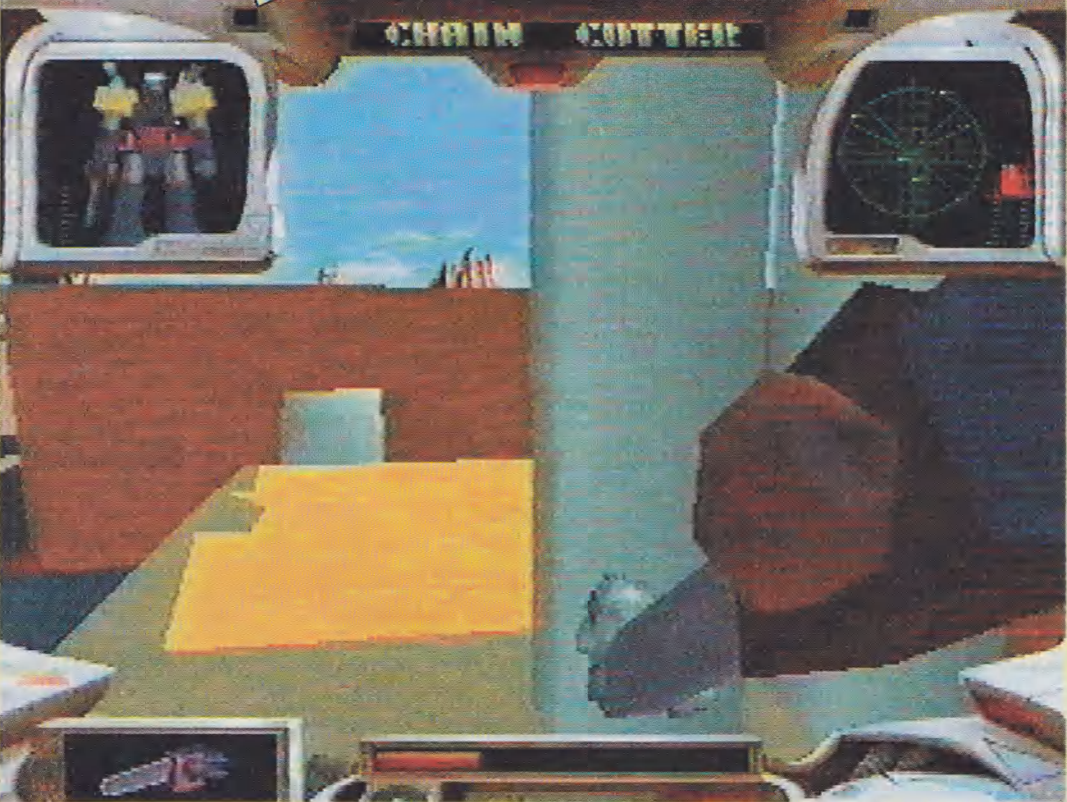
Daniel Jaeckel verstärkt unsere Redaktion in dieser Ausgabe.
Daniel ist 23 Jahre alt und studiert Jura. Angefangen hat er auf dem Schneider CPC-System, dann dem C 64 und nun hat er die fast komplette Welt der Konsolen zuhause.
Er hat sich dem Jaguar ganz vorsichtig genähert. Diese Zeit des technischen Umbruchs in der Konsolenwelt stellt auch ihn immer vor die Frage: Quo vadis JAGUAR? Und so beobachtet er voller Interesse, ob die Raubkatze zum großen Sprung im Konsolengeschäft ansetzt und auf der Überholspur landet.
Ein den Insidern der ATARI-Szene bekannter Name schreibt ab sofort für die JAGUAR-Redaktion. Er stellt sich in dieser Ausgabe mit dem Bericht von der Winter CES Las Vegas vor: Martin Lethaus.
In der Mailbox GOREZONE, Anschluß 04841-6069, produziert er bereits zusammen mit Freunden ein Jaguar-MAGAZIN.
Ein weiterer prominenter Name im Games-Journalismus ist Michael Suck. Ab der nächsten Ausgabe wird er für JAGUAR berichten.



Let the Robot War begin!!

Iron Soldier





Mit der Kettensäge gegen Gebäude.

Die Erde irgendwann in ferner Zukunft. Die Iron First Corporation (IFC) hat alle nationalen Regierungen gestürzt und eine weltweite Militärdiktatur errichtet. Dadurch wurde es der Industrie ermöglicht, den gesamten Planeten zu vereinnahmen und seine Oberfläche mit einem gigantischen Netz von Städten aus Stahl und Beton zu überziehen. Um die Bevölkerung in den urbanen Gebieten in Schach halten zu können, hat die IFC vor kurzem eine neue Waffe entwickelt, den Iron Soldier (IS). Dabei handelt es sich um einen 14 Meter hohen, mit diversen Extras ausgestatteten Roboter, welcher von einem menschlichen Piloten gesteuert wird. Mit diesem militärischen Instrument der Zerstörung ist die IFC am höchsten Punkt ihrer Macht angelangt.

Doch es gibt noch Hoffnung, denn einer kleinen Gruppe von Widerstandskämpfern, der Resistance, ist es gelungen, einen Prototypen des Iron Soldier in ihre Gewalt zu bekommen. An diesem Punkt greift der Spieler in das Geschehen ein, seine Aufgabe besteht darin, mit Hilfe des Roboters einen Einmannkrieg gegen die Iron Fist Corporation zu führen, was in insgesamt 16 Missionen, die in Viererblöcken zusammengefaßt sind, durchgeführt werden muß.

Ein Simulationskrieg gegen IFC

Dabei kämpft man sich in 3D-Sicht durch eine Landschaft sich flüssig aufbauender Polygongrafiken und muß sich während der Erfüllung des Auftrages gegen Hubschrauber, Panzer, Jagdbomber und vieles andere mehr seiner (Metall)Haut erwehren. Um gegen diese Gegner bestehen zu können, stehen dem Spieler insgesamt 8 verschiedene Waffen zur Verfügung, welche jedoch erst im Laufe des Spieles zu erobern sind.

So sollte man auch immer die Auftragsbesprechung lesen, um zu erfahren, in welchen Missionen neue Waffen zu finden sind, so daß mit deren Hilfe die Chance zu überleben erhöht wird. Dies ist auch bitter nötig, denn die Speicherfunktion -ein einziger Speicherplatz- läßt einiges zu wünschen übrig, da man während der ersten zwölf Missionen immer nur nach einem kompletten Viererblock abspeichern kann.

Flüssig aufbauende Polygongrafik

Das Spiel selbst kann durch flüssig animierte Grafiken und eine gute Steuerbarkeit des Roboters überzeugen. Der Sound hingegen ist, wie schon so oft bei Jaguarspielen, eine Zumutung. So klingen die Explosionen und Schüsse zwar ganz nett, doch die einzelnen Musikstücke während des Spiels ziemlich fade. Ich jedenfalls habe die Lautstärke der Hintergrundmusik immer auf fast Null gesenkt, da mir die Kampfgeräusche wesentlicher wichtiger waren.

Die Speicherkapazität läßt zu wünschen

Fazit:
Ich halte Iron Soldier für ein Spiel, was jeder Jaguarbesitzer im Schrank stehen haben sollte, wenn er sich für actiongeladene 3D-Spiele á la Mechwarrior begeistern.

kann. Die Motivation bei IS steigt mit nahezu jeder abgesch(l)ossenen Mission, da man den Roboter immer besser beherrscht und auch immer wieder neue Waffen, von denen sich eine sogar im 3D-Sichtflug ins Ziel lenken läßt, einsetzen kann, die man sich zuvor mit harter Arbeit verdient hat.
Wer allerdings meint, man bräuchte ein Spiel, an dem man mehrere Wochen sitzt, bis es geknackt ist, der sei gewarnt. Iron Soldier ist zwar nicht leicht, aber auf den ersten zwei Spielstufen hat man nicht allzulange zu tun, um das Spiel durchzuspielen. Apropos Durchspielen, Fans von großartigen Endsequenzen werden bei IS wohl enttäuscht sein, denn es gibt nicht sehr viel zu sehen. Ein wenig Text und ein sich im Hintergrund drehendes Iron Soldier Denkmal sind schon alles. But now: Let the RobotWars begin !! Niclas

Genre: 3D-Simulation
Grafik: 70%
Musik/FX: 65%
Spielspaß: 80%

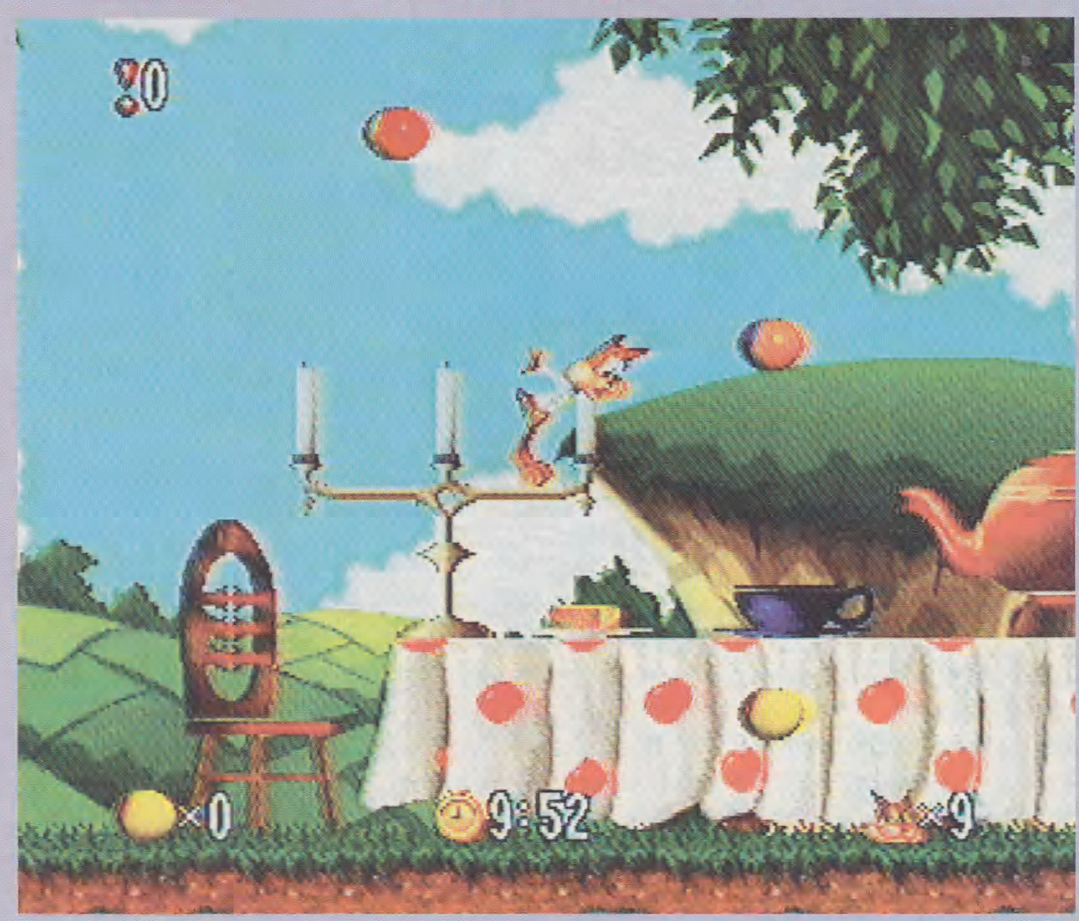
TEST ZUM SPIEL "BUBSY"

Luchs im Märchenland

Als Bubsy vor rund eineinhalb Jahren auf dem Super Nintendo seinen Einstand feierte, stieg das Spiel um das luchsartige Wesen (engl. Bobcat) zu einem meiner liebsten Jump'n Runs empor. Zwar wurden dem Game in der Fachpresse die großen Noten vorenthalten, jedoch war ich immer der Meinung, daß Bubsy sein wahres spielerisches Gesicht erst dann enthüllt, wenn es dem Spieler gelungen ist, die komplizierte Steuerung nach einiger Zeit in den Griff zu bekommen. Mittlerweile ist bereits der zweite Teil auf dem Mega Drive erschienen, der jedoch etwas lieblos zusammengeschustert war.

Fünf komplett neu designte Level

Die Jaguar Umsetzung, mit dem Titel Bubsy In Fractured Furry Tales, wartet mit fünf komplett neu designten Leveln auf, die ihrerseits noch einmal in je drei Kapitel unterteilt worden sind. Nach jedem der fünfzehn Abschnitte, erhält der Spieler ein Paßwort, in Form eines sechsstelligen Zahlencodes, das es ermöglicht, in jedem Kapitel des Spieles einzusteigen. Bubsy The Bobcat wird bei seinem Auftritt auf Ataris Jaguar in fünf verschiedene Märchenwelten versetzt. Im ersten Level ist es seine Aufgabe bei Alice im Wunderland an einer verdrehten Teestunde teilzunehmen. In späteren Abschnitten besucht



Unser Held im Kampf um das Gleichgewicht.

Bubsy eine riesige Bohnenstange, lehrt in der Wüste Ali Baba und seinen Räubern das Fürchten, befindet sich 20.000 Meilen unter dem Meer und ist zu guter letzt bei Hänsel und Gretel im Lebkuchenland zu Besuch.

An verdrehter Teestunde teilnehmen

Die Gegner in den Abschnitten lassen sich in bester Super Mario Manier durch einen einfachen Sprung auf den Kopf besiegen. Am Ende eines jeden Levels wartet stets ein unbarmherziger Endgegner, der einem das Leben noch einmal so schwer wie möglich macht. Wer Bubsy vom Super Nintendo oder Mega Drive bereits kennt, erahnt auch die Tücken der Jaguar Adaption, die ihn erwarten. Es mutet schon verdächtig an, daß Accolade dem Spieler zehn Leben spendiert, obwohl eine Paßwortoption im Game enthalten ist. Doch nicht umsonst hat der Hersteller die Zahl der Versuche in einem Kapitel so hoch angesetzt: Durch die komplizierte Steuerung und die zahlreichen gefährlichen Gegner benötigt der anfangs fru-

kommt hinzu, daß der Aufbau der Level nicht linear ist, vielmehr muß man mehrere verschiedene Orte aufsuchen, um überhaupt den Ausgang eines Abschnittes öffnen zu können. Als ich die erste Stunde Bubsy testete, war ich reichlich entsetzt. Zu schwer und besonders viel zu unfair erschien mir das Leveldesign des Spieles. Die verschiedenen Gegner sind oftmals in ihren Aktionen kaum auszurechnen, so daß man meist das dritte Leben schon verloren hat, bevor man die Grafik eines neuen Abschnittes überhaupt betrachten konnte.

Unfaires Leveldesign des Spieles

Hat man allerdings erst einmal die Steuerung des Luchses im Griff und kennt die Attacken der Gegner, so stellt sich auch der Spielspaß ein. Bubsy ist eines der typischen Jump 'n Runs, die ihren wahren Gehalt erst nach einigen Stunden offenbaren, dann allerdings immer wieder zum Weiterspielen motivieren.

Nicht die spielerische Stärke des Originals

Leider erreicht Bubsy auf dem Jaguar nicht die spielerische Stärke des Super Nintendo Originals, da speziell beim Design der einzelnen Kapitel geschlampt worden ist. Der hohe Schwierigkeitsgrad steigt bis zum Ende des viertes Levels nicht, erst im allerletzten Abschnitt wird der schweißüberschrömte Spieler mit brutalen Attacken von allen Seiten überhäuft. Bubsys Gegner sind zum Teil zwar nett anzusehen, lassen aber den letzten Hauch an Genialität vermissen, stehen teilweise nur in der Landschaft herum, um einem das letzte Leben durch einen gezielten Schuß mit einem Stein auszuhauchen.
Die Hintergrundgrafiken sind hübsch gezeichnet, wenn auch teilweise etwas einfallslos. Die Musik nervt manchmal (erster Level), wird aber zum Glück in den höheren Abschnitten des Spieles besser.

Hübsche Hintergrundgrafiken

Fazit: Bubsy ist nur den absoluten Jump 'n Run Freaks zu empfehlen, da der hohe Schwierigkeitsgrad die Gelegenheitsspieler unter uns völlig frustrieren wird. Hat man allerdings die schwere Steuerung des Luchses einmal im Griff (insbesondere den Gleitflug mit dem A-Knopf sollte man üben), so zeigt das Spiel aus dem Hause Accolade ungeahnte Stärken. Da Bubsy das erste Jump 'n Run (neben Zool 2) auf dem Jaguar ist, können völlig ausgehungerte Hüpffreaks ruhig zugreifen. Für diejenigen, die in einem Abschnitt des Spieles festhängen, haben wir die Levelcodes von Bubsy in diesem Heft abgedruckt!

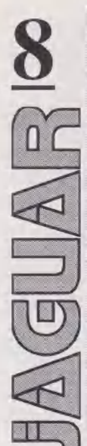
Daniel

Genre: *Jump'nRun*
Grafik: 70%
Musik/FX: 55%
Spielspaß: 65%

Leserbriefe Teil 1

Hallo, JAGUAR-Redaktion
Euer Heft ist echt toll! In der Nürnberger Games-Garden-Filiale bin ich zufällig darauf aufmerksam geworden. Ich habe nur eine Wolfenstein 3D Vorstellung in der Ausgabe 1 vermißt.
Ich bin 15 Jahre alt und war schon von Anfang an vom Jaguar begeistert. Doch den entgültigen Entschluß ihn mir zu kaufen faßte ich erst gestern. Da habe ich nähmlich zum ersten Mal das brandneue „Iron Soldier“ gespielt. Ich war von den genialen Bewegungsabläufen der „texture-ten“ Helikopter so beeindruckt, daß ich gar nicht auf sie feuern wollte. Iron Soldier ist meiner Meinung nach das zur Zeit beste, nicht brutale (Doom, Kasumi Ninja) Jaguarspiel!
Tobi Tengler, Nürnberg.

Nachdem ich das erste Exemplar eurer neuen Zeitschrift für Jaguar-Games sehr aufmerksam gelesen habe, will ich dazu Stellung beziehen.
Als erstes fiel mir angenehm auf, daß ihr keine Bewertung in Prozenten vornehmt, wie es in anderen Zeitschtriften Mode geworden ist.
Durch diese Bewertung der Spiele in Prozenten komme ich mir vor, als wenn ich nicht für mich persönlich entscheiden könnte was mir gefällt und man mir vorschreiben müßte, was ich zu spielen habe. Gut finde ich, daß verschiedene Meinungen über die jeweiligen Games geäußert werden und ich mir dann auf Grund der unterschiedlichen Stellungnahmen ein besseres Bild über die jeweiligen Games machen kann. Was nutzt es mir, wenn ein Game von irgendjemanden hochgelobt wird und als dasjenige hingestellt wird, welches man unbedingt haben muß um überhaupt mitreden zu können. Wenn ich es, nachdem ich es mir gekauft habe, einfach nur blöd finde, weil es nicht meinen Geschmack entspricht. . . Da finde ich eure Art der Berichterstattung doch wesentlich informativer und aufschlußreicher.
Nachdem ich jetzt einige Tage lang „Cybermorph“ und „Alien vs. Predator“ gespielt habe, möchte ich mich auch dazu äußern...
Ein weiterer Punkt den ich noch ansprechen muß, ist die Frage, ob der Marine (bei AvsP, d. R.) keine Schuhe anhat? Jedesmal wenn er über die Überreste eines Aliens steigt geht ein Teil seiner Lebensenergie verloren, weil ihn die Säure angreift. Ich verstehe nicht wie sich jemand so eonen blöden „Gag“ einfallen lassen konnte, nur um den Schwierigkeitsgrad zu steigern. Beim nächsten Game fällt den Programmierern um es noch schwieriger zu machen ein, den Marine nur mit einer Hand kämpfen zu lassen, weil er die andere braucht um wegen eines fehlenden Gürtels, den er erst erobern muß, seine Hose festhalten muß.
Uwe Wilde, Marburg

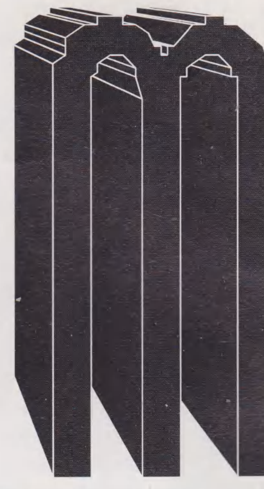












DOOM

Nun, wie so oft in der Geschichte der Video- und Computerspiele landen wir einmal mehr auf einer außer Kontrolle geratenen Raumstation. Und wieder einmal müssen wir das ausbügeln, was durch irgendwelche verrückten biochemischen Experimente geschah: Die Besatzung der Station mutierte zu fürchterlichen Kreaturen, die gemeinsam mit anderen widerwärtigen Gestalten gar nicht daran denken, die Station wieder aus ihren Händen zu geben. Unglücklicherweise überlebte von der Spezialeinheit, die zur Station geschickt wurde, um dort wieder Recht und Ordnung herzustellen, nur einer. Und eben jener ist der Held, den wir wagemutig in das Geschehen schikken und per Pad durch die Raumstation führen.

Bis an die Zähne bewaffnet

Das Spielprinzip dürfte trotz (oder gerade wegen) der Indizierung der PC-Version so ziemlich jedermann bestens bekannt sein. Bis an die Zähne bewaffnet, kämpft der Spieler durch die mehr oder weniger unübersichtlichen Level dieses reinrassigen und schnellen Action-Spiels gegen alles, was sich bewegt. Das Spielgeschehen wird dabei aus der eigenen dreidimensionalen Perspektive gezeigt. Angefangen mit einer Pistole, vergrößert sich das Kampfarsenal mit der Zeit durch weitere Waffen. Zu finden sind ein Gewehr, die Chain Gun, der Raketenwerfer, die Plasma Gun und nicht zuletzt die BFG 9000. Geht uns einmal die Munition für alle Waffen aus, bleibt noch der Kampf mit der bloßen Faust. Es sei denn, wir haben auch noch die Kettensäge dabei, das wohl grausamste und für einige auch gleichzeitig das belustigendste Mittel, sich die Gegner vom Leibe zu halten. Ebenso wie die Bewaffnung und die Munition, können auch Medikits, Health Portions oder Spiritual Armor eingesammelt werden, die den Gesundheitszustand oder die Panzerung wieder aufbessern. Weitere Extras sind die Munitionsrucksäcke, Strahlenschutzanzüge oder die Computer-Karte, mit der die komplette Karte eines

Levels einzusehen ist. Die aufrufbare Karte erfüllt ihren Sinn, sie hilft tatsächlich bei der Orientierung! Teilweise befinden sich die Extras hinter Geheimtüren, die oftmals schwer zu erkennen sind, andere Türen lassen sich nur mit Schlüsseln öffnen. Achten sollte man immer auf kleine runde Power-Ups, die je nach Farbe eine unterschiedliche Wirkung haben. Auf diesem Wege wird man für kurze Zeit sehr stark im Nahkampf mit der Faust, wird unsichtbar oder unverwundbar.

[straight from Hell...]

Als Gegner machen uns Former Humans, Former Human Sergeants, Imps, Demons, Lost Souls, Cacodemons und die Barons of Hell das (Über)Leben schwer. Je nachdem, welcher dieser netten Jungs uns gerade gegenübersteht, sollt man die richtige Waffe wählen. Während die Barons of Hell auf alles andere als die BFG nur mit einem müden Lächeln antworten, kommt man den Demons oft am besten mit der Kettensäge bei.

Barons of Hell

Da die Chain Gun eine zu große Streuung hat, hilft einem das Gewehr in den meisten Situationen am ehesten weiter. Nett ist es auch, einer Horde von Monstern eine Raketensalve zu verpassen, um sich danach aus sicherer Entfernung anzuschauen, wie sie auf der Suche nach dem Schuldigen sich gegenseitig umbringen. Die Steuerung erlaubt neben der normalen Fortbewegung in alle Richtungen auch ein schnelleres Rennen und das Parallelgehen. Leider zeigt sich hier einmal mehr das unausgegorene Design des Jaguar-Pads: Schnelles Parallelgehen mit gleichzeitigem Schießen ist auf höheren Schwierigkeitsstufen und im Deathmatch unerläßlich, mit dem Jaguar aber schlichtweg nicht möglich. Während man auf Mega Drive- und SNES-Pads ohne weiteres drei Knöpfe gleichzeitig drücken kann, gelingt dies mit dem Atari-Pad nicht. Wenn wir bisher nicht näher auf das Pad eingegangen sind, schiebe ich hier einfach mal die Wertung 'mangelhaft' ein! Das Spiel bietet neben dem normalen Spielmodus auch einen Zwei-Spieler-Modus, in dem zu zweit mit- oder gegeneinander (Deathmatch) gespielt werden kann. Realisiert werden soll das ganze mit dem JagLink-Kabel, welches zwei Jaguar-Konsolen miteinander verbindet. Leider ist das Kabel, das um die 50 Mark kosten wird, noch nicht erhältlich.

[knee-deep in the dead]

Insgesamt bietet das Spiel einen sehr hohen Spielspaß und langanhaltende Motivation, auch wenn es mit 23 Leveln und einem Geheimlevel leider kürzer geraten ist als die PC-Version. Anders als auf dem 32X wird das Bild voll ausgefüllt, zudem ist die 3D-Grafik extrem schnell. Das Game wird nur an einigen Stellen etwas langsam, wenn zum Beispiel viele Gegner im Raum sind und mit der Plasma Gun geschossen wird. Diese Fehler sind aber angesichts der ansonsten sehr guten und rasanten Grafik verzeihlich. Warum es keine Musik, sondern nur FX gibt, bleibt aber schleierhaft. Neben der, fast unverändert vom PC übernommenen, hervorragenden Programmierung, sind es die fesselnde Atmosphäre und das Leveldesign, die dieses Spiel wirklich uneingeschränkt empfehlenswert machen. Die Licht- und Schatteneffekte sorgen zusammen mit den durchdachten Leveln für anhaltende Spannung bis zum Schluß. Durch einstellbare Schwierigkeitsstufen und Speicherfunktion wird es auch nie unfair schwer.

Auf dem Weg zum Bestseller

Zu erwähnen bleibt für uns nur noch das Thema mit der Gewaltdarstellung. Wer Realität und Spiel nicht trennen kann, sollte vielleicht doch die Finger von Doom lassen. Sicher ist es ein blutrünstiges Spiel, das seinen Ruhm und seine Verkaufszahlen ohne Zweifel auch der Brutalität zu verdanken hat. Nichtsdesto trotz hält es auch auf den zweiten Blick skeptischen Prüferaugen stand. Das Gameplay und die Grafikprogrammierung überzeugen. Die Programmiertechnik braucht sich nicht hinter dem spektakulären Gamedesign zu verstekken. Auch von Videospielern sollte man die Trennung von Gewalt in Spiel/Film und Realität erwarten können. An dieser Stelle weisen wir darauf hin, daß Doom zur Zeit nicht indiziert ist und eine Indizierung nach unseren Informationen auch nicht unmittelbar bevorsteht.
So take a bloodbath in Hell....



Bewertung:

Genre: *3D-Action*
Grafik: *85%*
Musik/FX: *50%*
Spielspaß: *90%*

Anzeigenschluß:
15. März 1995

Erscheinungsdatum:
5. April 1995

Anzeigenleitung:
Falke-Verlag
Rührsbrook 10
D-24226 Heikendorf
Telefon: 0431/245321
Telefax: 0431/242570

"Val d'Isere"

Skiing and Snowboarding

Noch rechtzeitig vor dem Ende der Saison schneit der Winterspaß von Virtual Studio in der Redaktion herein. Mit der Jaguar-Umsetzung liegt uns nun also das erste Sport-Spiel für Ataris Konsole vor, welches uns mit flotter Aufmachung zum Ski- und Snowboardfahren in den französischen Alpen einlädt.

Schnell, schneller Skiing

Unseren Schneehelden sehen wir dabei von hinten mehr oder weniger elegant die Pisten hinuntersausen, die wie ein Film vor uns abgespielt werden. Vom Fahrgefühl her gleicht es ein wenig dem aufrechten Balancieren auf einem überdimensionalen Flummi. Die Sicht nach vorne fällt entsprechend karg aus. Das Ganze wird zudem durch die rasante Geschwindigkeit, die wir auf unseren Brettern erreichen, zum schwierigen Unterfangen.

Eine Engine wie Autorennen

Beweisen müssen wir unser Können in der Abfahrt, dem Slalom und dem Riesenslalom. Je nach gewähltem Modus kurven wir durch rote und blaue Tore hindurch oder passieren innerhalb bestimmter Zeitlimits Checkpoints. Dabei gilt es, überraschend auftauchenden Hindernissen auszuweichen oder sie zu überspringen. Da kommen uns nicht nur Begrenzungen oder Bäume in den Weg, sondern auch Räumfahrzeuge, Felsen und nicht zuletzt auch andere, offensichtlich auch nicht sehr begabte, Wintersportler. Dazu machen uns die teilweise vereisten Pisten und Löcher im Schnee das Leben schwer.



Beim Riesenslalom (dieses Modul wurde von JUST! zuerst geliefert).

Das PAD ist an allem Schuld

Trotz guter Grafik und gelungenem Sound mag ein langanhaltender Spielspaß nicht recht aufkommen. Zu schnell legt man frustriert das Pad aus der Hand, weil es oft einfach nicht möglich ist, die Hindernisse rechtzeitig zu umgehen. So verkommt das Spiel leider zum reinen Reaktionstest, wenn man nicht gerade alle Streckenabschnitte auswendig gelernt hat. Positiv bleibt zu erwähnen, daß die Jaguar-Version der auf dem SNES grafisch um einiges überlegen ist, und gleichzeitig erstaunlich schnell programmiert ist.

Frank

Genre:	*Sport*
Grafik:	*70%*
Musik/FX:	*60%*
Spielspaß:	*60%*

Ein Abonnement für unser Magazin

Wir wollen, sofern genügend Spiele neu herauskommen, monatlich erscheinen. Bisher macht das noch keinen Sinn. Also bleiben wir bis auf weiteres zweimonatlich. Solange gilt unser Abo. Erscheinen wir monatlich, werden alle benachrichtigt und haben Zeit für eine Reaktion.
Über unseren Verkaufspreis kann niemand meckern. Schlappe 3 Mark, dafür gibt es anderswo eine Tüte Chips. Aber im Abo würden wir 5 Märker pro Ausgabe nehmen müssen, denn die Post steckt 3 - und wir nur eine - Mark weg. Deshalb freuen wir uns, wenn möglichst viele Händler unser Magazin griffbereit halten. Daher unsere Bitte: Sprecht Euren Händler an, irgendwann muß er das Magazin einfach haben. Für alle anderen hier ein Abo-Zettel. Ab in einen Umschlag mit Sichtfenster. (Bitte nicht vergessen: Eure Eltern erlauben den unter 18jährigen unter Euch den Jaguar und vieles andere, aber der Gesetzgeber verlangt, daß bei einem Abo die Eltern mit unterschreiben müssen, wenn Ihr unter 18 seit.)

Technik: 50/60 Hz-Umschaltung

Es gibt beim Jaguar zwar keine unterschiedliche Software, wie von anderen Konsolen her bekannt, doch trotzdem gibt es einige andere Gründe, sich für einen Umbau zu entscheiden. Da wäre ersteinmal der nicht unerhebliche Gewinn an Rechengeschwindigkeit von ganzen 20%. Doch nicht nur die gewonnene Schnelligkeit, sondern auch das vollflächige Bild auf dem Bildschirm lohnen. Und wenn man bedenkt, daß der Umbau so einfach und billig ist, kann man fast gar nicht nein zu dem Unternehmen sagen.



Die Anlötstellen auf der Platine.

Eventuelle Risiken / Vorbereitung / Benötigte Teile

Im Prinzip braucht man nur wenig an Werkzeug und Materialen. Das allerwichtigste ist ein sauberer Arbeitsplatz, der von Staub und statisch aufgeladenen Gegenständen frei ist, da der Jaguar sonst Schaden nehmen könnte. Ansonsten benötigt man einen feinen Lötkolben, Lötzinn 1.00mm, etwas Schaltlitze (möglichst dünn), etwas Klebestreifen, einen Mikrominiatur-Kippschalter 1pol. Ein/Aus dazu passende, rote Isolierhülse, einen Kreuzschlitzschraubendreher, einen kleinen flachen Schraubendreher, eine Spitzzange und eine Bohrmaschine. Doch bevor man beginnt, den Jaguar zu öffnen, noch eine Warnung! Den eventuell noch vorhandenen Garantieanspruch verliert man sofort nach dem Öffnen des Gerätes.

Wenn man sich für den Umbau entschieden hat, kann man jetzt beginnen, den Jaguar zu öffnen. Zunächst entfernen wir vorsichtig die vier Schrauben an der Unterseite und drehen das Gerät wieder um.

Jetzt kann man das Gehäuse abnehmen und entdeckt vier Schrauben, die entfernt werden müssen. Die hinteren liegen bei dem Modul-Port und die vorderen in den beiden ovalen Öffnungen des Abschirmblechs, welche man mit Hilfe der Spitzzange entfernen kann.

Als nächstes nimmt man den gesamten Abschirmkäfig aus dem unteren Gehäuseteil heraus. Dazu muß man den Käfig erst hinten ein wenig herausziehen. Um jetzt an die eigentliche Platine zu kommen, werden die kleinen Blechnasen des Käfigs mit der Spitzzange oder dem Schraubendreher nach oben gebogen. Die Platine legt man so, daß die Joy-Pad-Ports zu einem zeigen und dreht sie um.

Der Jumper

Der Jumper ist mit „R140“ beschriftet - bei den älteren Geräten gut sichtbar -, und der eigentliche Grund für unseren kleinen Eingriff. Der R140 ist links oberhalb des linken Joy-Pad-Ports in einer Reihe von fünf untereinanderliegenden Jumpern sichtbar. Drei davon sind bestückt und der unterste ist unser R140. Bei neueren Geräten muß man etwas suchen. Jetzt kommt der schwerste Teil: Auf dem Jumper ist ein 0-Ohm-SMD-Widerstand, der mit zwei Lötaugen und zusätzlich einem Tropfen Lack befestigt und gesichert wurde. Den Widerstand vorsichtig entfernen, indem die Lötaugen erhitzt werden und sie langsam nach oben biegen. Unbedingt darauf achtgeben, daß der Platinenkontakt nicht mit abgerissen wird! An jeden der beiden Lötaugen werden 15-20 cm Schaltlitze gelötet, mit Klebestreifen befestigt und durch den Platinenschlitz auf die Oberseite gelegt. Die Schaltlitze müssen je nach Länge mit Klebestreifen auf der Platine fixiert werden. Das eine Ende der Schaltlitze wird am mittleren Kontakt des Schalters und das andere an einem der äußeren Kontakte festgelötet.



Der fertige Kippschalter mit einem umgebauten

Das war schon der ganze Umbau! Vor dem Zusammenbau sollten wir noch testen, ob auch alles richtig funktioniert. Dazu legen wir die Platine in den unteren Teil des Käfigs und in die untere Gehäuseschale, ohne das Ganze zu verschrauben. Wenn alles angeschaltet wird, so müßte bei einem Modul, bei dem vorher Balken zu sehen waren, jetzt ein völlig ausgefülltes Bild vorhanden sein. Wenn dies nicht der Fall ist, sollten alle Lötstellen überprüft und gegebenenfalls neu gelötet werden.

Der Rest ist eine Frage der Optik. Man bohrt neben dem linken Joy-Pad-Ausgang im Gehäuse des Jaguar ein Loch und befestigt hier den Kippschalter. Hiermit muß man sich besonders viel Mühe geben, schließlich will man ja kein demoliertes Gerät haben.

Bei mir gab es keine Mühe und der Jaguar läuft auf einem RGB-Monitor ohne Balken und um etwa 20% schneller.

Das Kleingedruckte

Wir übernehmen keine Garantie für unsere Umbauanleitung, auch wenn in der Redaktion zwei Konsolen einwandfrei laufen!

Thomas Stemmler

Gewalt im Spiel

Ein Streitgespräch

Das Gespräch fand in den Räumen der Redaktion statt, zwischen dem Herausgeber des JAGUAR, Lutz Widzgowski, und dem Redakteur Frank Huppert. Das Streit-Gespräch zeigte, das innerhalb der Redaktion durchaus unterschiedliche Ansichten zum Thema Gewaltdarstellung im Spiel existieren.

Von vornherein war man sich einig, daß der Austausch von "objektivierten" Meinungen nichts anderes als der Austausch von Standorten ist, die vorübergehend eingenommen werden. Neue Erfahrungen und Erkenntnisse zum Thema mögen auch die Meinungen nachhaltig beeinflussen. Doch lassen wir die beiden zu Wort kommen und hoffen, daß sich viele Positionen in der Leserschaft wiederfinden.

Prägender Einfluß?

Lutz: Gewaltdarstellungen haben einen prägenden Einfluß. Wer viele Gewaltbilder sieht, vermindert seine Hemmschwelle, lebt mit Streß und psychischer Anspannung.

Frank: Menschen setzen sich ständig freiwillig dem Streß aus, zum Beispiel mit Kino, Musik und Freizeit-Veranstaltungen. Worin liegt da ein Nutzen? Und überhaupt, daß Gewaltdarstellungen zu vermehrter Gewalt führen, ist ersteinmal eine Theorie. Denn wer aus einem Kinoschocker herauskommt, mag -wie bei Jugendlichen beobachtet wurde- Gewaltszenen spielerisch nachstellen und es kann zu tatsächlicher Gewalt kommen. Allerdings stellt niemand die Frage, ob diese Jugendlichen und Erwachsenen nicht schon mit dem entsprechenden Gewaltpotential in ein Kino gingen. Also nochmal: alles Theorie.

Lutz: Gewaltspiele sind zumeist "Gut und Böse" als absolute Ja/Nein-Entscheidung, also Räuber und Gendarm auf dem Bildschirm. Innerhalb der Bildschirmregeln habe ich keine Möglichkeit, die Regeln zu ändern. Ein wichtiger Unterschied zum Kinderspiel mit echten Charakteren, wie ich meine. Auf dem Bildschirm gibt es keine Differenzierung.

Frank: Die Gewalt ist leider ein fester Bestandteil des Lebens und der Welt an sich. Das Leben besteht eben nicht aus leckeren Knusperringen, dem Einsammeln von Ringen und dem Befreien von Prinzessinnen. Gewalt ist alltäglich präsent und darf nicht totgeschwiegen werden. Wir müssen uns mit der bestehenden Gewalt auseinandersetzen. Die Frage, wie Kinder sich im Spiel die Welt aneignen dürfen, sollten wir nicht zum Dogma erheben, weil damit kindgerechte Spielweisen von den Erwachsenen vorbestimmt werden.

Keine Dogmen im Spiel

Wer gelernt hat sich mit Gewalt zu beschäftigen, dem wird sehr schnell klar, daß es trotzdem alternative Lösungsmöglichkeiten gibt. Auch 12jährige können mehr als 2 Entscheidungswege realisie-

ren und verstehen.
Lutz: Doom, Wolfenstein 3 D und Kasumi Ninja "leben" von den blutrünstigen Bildern. Blutrote Lachen sind selbstverständlicher Bestandteil der Sprites. Abgeschlagene Köpfe bei Brutal Sports, mit denen man Fußball spielen kann. Das sind insgesamt sehr häßliche Bilder, jedenfalls kann ich dem nichts ästhetisches abgewinnen. Geht es den Spieleentwicklern nur um das Gelderdienen mit dem schlechten Geschmack?

Häßlich - schlechter Geschmack

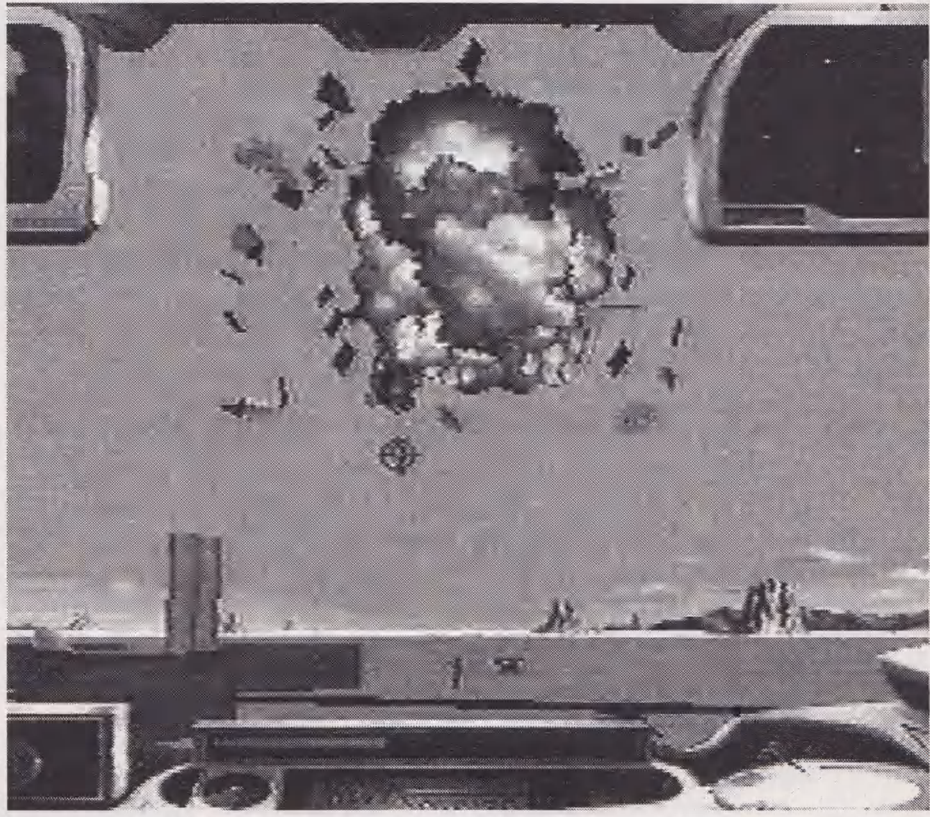
Frank: Klar verkaufen sich Spiele mit Gewalt und dem "Blut" gut.
Aber: Langfristig ist der spielerische Aspekt ausschlaggebender, sodaß die Konsumenten ein hochwertiges Spiel doch dem blutrünstigen Effektspiel vorziehen. Das zeigt sich bei den Gesprächen und dem Kaufverhalten. Am Anfang von Blut und Gewalt gereizt, wird das Spiel doch später extrem langweilig, siehe Brutal Sports. Auch Mortal Kombat II, auf einer anderen Konsole realisiert, ist ein wirklich ausgefeiltes Beat ´em up, programmtechnisch hervorragendes Gameplay, doch durchgespielt ist durchgespielt

Nur Blut wird langweilig

Lutz: Mein Argument gegen das Töten im Spiel ist, daß der Mensch nicht über den Menschen als Gegenstand zum Töten denken oder handeln sollte. Menschen sollten auch im Spiel nicht über "Schicksale" wie Tod und Leben entscheiden.
Frank: Ach? -Mit der Wasser-Gun schießt man nicht spielerisch auf Menschen? Sollen Wasserpistolen verboten werden?

Sich selbst entscheiden

Was die Entscheidungen angeht, zumindest eine fremde Stelle hat nicht darüber zu entscheiden, wie und was ich Spielen darf oder soll. Ich will und kann das selbst entscheiden.
Lutz: Wenn Erwachsene immer bereit wären mit ihren Kindern zu sprechen und eine eigene Meinung vortragen könnten, brauchten sie keine Hilfestellung. Doch so kann durch eine Indizierung zumindest das Signal an die Erwachsenen gegeben werden, daß ein bestimmtes Spiel nicht in Kinderhände gehört. Wirklich verhindern kann das tatsächlich niemand.
Frank: Ich kenne 14/15jährige, die mit MK II hervorragend umgehen könne. Natürlich gibt es Jugendliche, die das nicht können. Ursache dafür ist aber nicht das Spiel, sondern die mangelhafte Erziehung durch Eltern/Schule/Umwelt. Es darf nicht Sinn oder Sache einer BPS sein, an dieser verkehrten Stelle anzusetzen.
Lutz: Hat die Indizierung nicht eine Signalwirkung auf Eltern und Händler, sich ihrer Verantwortung zu stellen?
Frank: Ich habe nichts gegen Aufklärung. Indizierung verhindert jedoch nicht die Verbreitung. Im Gegenteil, was indiziert wurde, wird stark nachgefragt. Man kann von einer Mystifizierung indizierter Spiele sprechen, die den Wert des Spieles noch steigert. Gerade durch den Umstand, daß für den Jaguar kein einziges Spiel bisher indiziert wurde, ist der Werbewert für Jaguarspiele geringer.



Dies war ein Kampfhubschrauber in Iron Soldier - ohne Menschen?

Leserbriefe Teil 2

Hallo!
Da ist nun ein Jaguarmagazin auf dem Markt, das ich mir voller Freude ansah, nachdem ich es aber gelesen habe muß ich sagen, daß es trotz des löblich guten Ansatzes leider überhaupt nicht gelungen ist, eher enttäuschend. Da liest sich das kostenlose JaguarMag, das über Mailbox als Textfile monatlich verbreitet wird wesentlich frischer und ist auch informativer. Ich möchte hier die Kritik nicht so stehen lassen, sondern darauf hinweisen was meiner Meinung nach nicht gelungen ist:
- Bei den Test werden nur die Packungscovers und die Screenshots von der Packung abgedruckt. Eigene Screenshots wären viel besser. Heutzutage gibt es gute und billige Möglichkeiten selbst welche zu machen. Fotoapparat oder z.B. Falcon mit Screeneye. Die Screenshots von der Packung kann ich mir im Geschäft auch ansehen. Außerdem sind sie so klein das man kaum etwas erkennt...
- Wenn schon das ganze Magazin in deutsch ist, sollte man auch die Tips zu AvP ins deutsche übersetzen!
- Teilweise sind die Angaben total falsch:
- Die technischen Infos zum Jaguar sind schon so oft breitgetreten worden, da dürfen wirklich keine Fehler mehr passieren, aber das der Jaguar einen „64-bit Hauptprozessor, oder genauer gesagt, der 55 Mips, RISC Chip" hat ist mir und wohl auch Atari neu...Falls sie technische Informationen und ein Blockschaltbild das Jaguar benötigen kann ich es ihnen gerne zusenden. Außerdem hat die Sound DSP im Jerry 32 Bit nicht 16.
- Im AvP Bericht steht „Völlig unverständlich ist zum Beispiel, warum ausgerechnet der Marine keine Medi-Kits aufnehmen kann". Mir ist es unverständlich warum er das können sollte. Der Marine kann ohne weiteres Medi-Kits aufnehmen, wenn sein Energiebalken nicht voll ist...
- Die Tests sind auch nicht gerade stimmig. Da wird Raiden als absoluter Flop runtergemacht wobei man bei Trevor Mc Fur sagt man sollte sich's ansehen. Ich weiß nicht, Raiden sieht am Automaten auch wegen des anderen Monitors und des anderen Pixelverhältnisses der X und Y Achse anders aus. Ansonsten ist Raiden eine gelungene Umsetzung die sich recht gut spielt (besonders wenn man einen Joystick am Jag hat!)
Holger Haslbeck, Dingolfing

Wolfenstein

Wolfenstein 3 D
Ein Spiel, daß nur ein Ziel kennt: der Endgegner heißt Hitler, und den gilt es umzubringen, bevor man seine Aufgabe erfüllen kann. Und damit sind wir schon beim Ziel des Spieles. Auf allen Leveln gilt es Wach-Soldaten, SS-Offiziere, Hunde und schließlich den digitalen Oberbösewicht abzuschießen. Punkte werden gezählt für den „Erfolg" an getöteten Gegnern und Entdecken von Secrets.

DOOM vs. Wolfenstein

Wolfenstein 3 D unterscheidet sich nicht in den Engine vom Spiel DOOM. Auch hier gilt es in jedem Level geheime Räume zu finden. Waffen, Munition und Medi-Kits zu erreichen, möglicht ungeschoren zum Aufzug zu kommen und im nächsten Level möglichst alle menschlichen Gegner umzubringen. Vielleicht fällt es einigen nicht auf - selbst wenn die Räume voller „Nazis" sind-, es sind eindeutig Menschen, auf die zu schießen ist.

Nationalsozialistische Embleme

Anders als bei DOOM läuft die Engine nicht so flüssig, die Räume sind einfacher, und überall hängen Hakenkreuzfahnen und die „Porträts" des Oberbösewichts herum. Das ist eindeutig ein Verstoß gegen bundesdeutsches Recht, denn das Zeigen und Verbreiten von nationalsozialistischen Emblemen ist verboten. Wolfenstein 3 D ist folgerichtig nicht nur in der PC-Version beschlagnahmefähig, es gilt ohne ausdrückliche Erklärung auch für die Jaguar-Version. Einem klassischen Zitat gemäß -ich glaube, es war Hebbel- gilt auch hier: das Urteil in den Justiz mag richtig sein, die Begründung ist falsch. Geht es doch bei Wolfenstein 3 D eindeutig gegen die Nazis. Ebenso eindeutig geht es aber auch darum mit Nazi-Methoden die Gegner der „Spiel-Lösung" näherzubringen: der Vernichtung.
In DOOM wird bei den Screens sehr viel mehr Wert auf die Gestaltung der Räume gelegt. Dort sind die Gegner sehr unterschiedliche Kreaturen, zumindest „mutierte" Menschen.

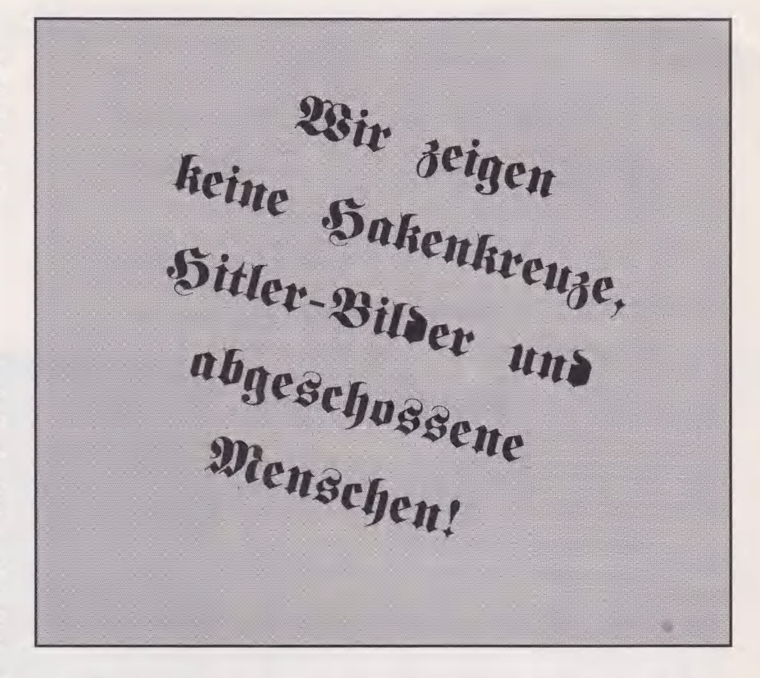
Oede Screens

Bei Wolfenstein 3 D haben wir folgende Objektfolgen: Holzwände, Fahnen, Bilder, ein Wachsoldat, Peng, Peng. Steinwände, Fahnen, Bilder, ein anderer Wachsoldat und noch einer, Peng-Peng, Peng-Peng. Holzwände, Fahnen, Bilder, dazwischen einige fehlerhaft programmierte Tische und andere Gegenstände, ein SS-Offizier, Peng-Peng-Peng, Schritt links, und noch mal draufhalten, Peng, Peng-Peng. Waffen und Munition aufnahmen, Tür auf, Peng-Peng. Holzwände... Egal von welcher Seite man die magere Gestaltung an Gegenständen sieht, sie sehen immer gleich aus, ebenso wie die Levels.
Nicht weniger Öde ist die Geräuschkulisse. Ein scharfer Zuruf vom Wachpersonal, Hunde-Geräusche und dann die Funktions-Geräusche der Waffen. Ein wenig Titelsound oder etwas, das Sound sein soll. Alles ist eher düftig.

Der "gute Mensch" toetet Nazis

Warum also gibt es Wolfenstein 3 D, wenn es ein eindeutig bessere Programm dieses Spielegenres gibt? Noch dazu DOOM nicht indiziert und auch nicht beschlagnahmefähig ist? Man kann das nur mit dem in angelsächsischen Regionen beliebten Thrill beim Umgang mit Nazithemen verstehen. Filme mit Soldaten in Wehrmachtshelmen und den mit Totemkopfemblemen behangenen, schwarzgekleideten Offiziere üben gerade in den Vereinigten Staaten und im Vereinigten Königreich eine besondere Faszination aus: man darf Nazis sorglos umbringen, weil das die moralische Pflicht der „Guten" ist. Es ist dann egal, ob Harrison Ford in einer Hollywood-Produktion hinter der jüdischen Bundeslade her ist und scharenweise Nazis killt, dabei überall Hakenkreuze auf der Filmleinwand erscheinen, oder ob in einem Spiel der „Held" diese Rolle übernimmt. Merkwürdig ist die Zweigleisigkeit, mit der bundesdeutsche Stellen das alles beurteilen. Eine millionenschwere Filmproduktion wird nicht beanstandet und findet seine Wiederaufführung im Fernsehen zur besten Kindersendezeit, aber ein gleichgeartetes Game kann dem Händler vor Ort viel Ärger machen. Wie gesagt, man macht sich mit Wolfenstein 3 D eventuell strafbar.

Lutz



Genre: "Martial"Art
Grafik: 65%
Musik/FX: 50%
Spielspaß: 50%

Jaguar-Liste für SPIELSPASS

Alle vergebenen Punkte der Redaktion.

Spiel	Punkte
A vs. P.	75
Brutal Sports	50
Bubsy	65
Checkered Flag	45
Club Drive	15
Crescent City	35
Doom	90
Iron Soldier	80
Kasumi Ninja	65
Raiden	35
Tempest 2000	85
Val d'Isere	60
Wolfenstein	65
Zool 2	55

Ärger in der n-ten Dimension

ZOOL 2

Ärger in der n-ten Dimension, hört man so etwas in der Art nicht andauernd? Doch was soll's, beginnen wir einfach mit dem, was zu Zool 2 in der Anleitung steht. Demnach ist der Bösewicht Krool gerade dabei, die n-te Dimension zu erobern,was ihm mit der Hilfe von Mental Block, dem „gestaltwandelnden Vollstrecker "(hui,hui), gelingen soll, der sich „wie blöde verwandelt" (Ich würde gerne wissen, ob derjenige, der die Anleitung geschrieben hat genauso spricht, wie er schreibt!). Diesen Mental Block aufzuhalten ist also die Aufgabe des Spielers, mit dessen Hilfe sich nun wahlweise Zool, beziehungsweise seine Begleiterin Zooz, in den Kampf stürzen, um in diversen Leveln alles wieder in das rechte Lot zu bringen. Während der Suche nach Mental Block stellen sich Zool verschiedene Gegner in den Weg, welche sich entweder durch Schüsse oder Sprünge auf den Kopf ausschalten lassen. Sind sie einmal besiegt, geben sie zum Teil kleine Herzen frei, welche die eigene Lebensenergie wieder auffüllen oder sie lösen sich in diverse Gegenstände auf, die beim Einsammeln Punkte bringen.

Einige Extras

Das alles wäre natürlich an sich ein wenig eintönig, was wohl der Grund für die Eiführung der Extras war, die man im Laufe des Spieles finden kann. Es gibt zum Beispiel die Smart Bombs, die alles auf dem Schirm auslöschen oder den Doppelgänger, der eine Kopie der eigenen Spielfigur darstellt und alle Aktionen des Originals nachmacht.
Doch das eine oder andere Exra macht noch lange kein gutes Spiel aus. So ist das Gameplay an sich doch ziemlich eintönig und teilweise frustrierend. Das fängt schon bei den Gegnern an, die man eigentlich mit der Lupe suchen müßte. Einige von ihnen sind nämlich so klein geraten, daß man sie zum Teil gar nicht als Gegner erkennt, sondern sie eher für aufzusammelnde Gegenstände hält. Ein weiteres Makel ist die schlechte Steuerung der Spielfigur, wenn diese sich im Sprung befindet. Sie spricht sehr ruckelig auf das Joypad an und es gestaltet sich als eine Art Geduldsspiel, im Sprung nach links oder rechts zu schwenken, um etwas einzusammeln und dann wieder auf einem bestimmten Punkt zu landen. Dies trägt ebenso zur Frustration bei, wie das Fehlen einer Passwort- beziehungsweise Speicherfunktion.

Keine Speicherfunktion

Die Grafik von Zool 2 ist zwar relativ schnell, aber nicht gerade aufwendig, was auch für den Sound gilt, der eigentlich nur als Durchschnitt bezeichnet werden kann.

Genre:
Jump & Run
Grafik: 55%
Musik/FX: 40%
Spielspaß: 55%

Fazit: Zool 2 ist das absolute Durchschnittsspiel. Es hätte auf jeden Fall mehr daraus gemacht werden können, wenn sich das Programmiererteam ein bißchen mehr Mühe gegeben hätte. So stellt sich mir die Frage, ob man wirklich immer nur 1:1 Umsetzungen machen muß, oder ob nicht aus Fehlern früherer Programmierung gelernt werden könnte. Eine Passwortfunktion wäre nett und fair gewesen und wenn die Gegner größer gezeichnet worden wären, hätte das dem Gameplay mit Sicherheit keinen Abbruch getan.
Wer also auf der Suche nach einem Jump & Run für sein Jaguar ist, der sollte mal einen Blick auf den Bubsy-Test von Daniel werfen, da dieses Spiel auf jeden Fall eher zu empfehlen ist als Zool 2.
Wem jedoch es jedoch gefällt, dem wünsche ich viel Spaß mit Krool, Mental Block und Konsorten (die Anleitung ist wirklich das witzigste und dümmste, was mir je untergekommen ist).

Niclas



Firma: **Wedler Datentechnik**
GmbH Computer- und
Dienstleistungs Center
Straße: Kaitzerstr. 82
PLZ: 01187
Dresden
Tel: 0351-4718865
Fax: -4719652

Firma: **Video und Game**
Straße: Prenzlauer Berg /
Hans-Otto-Str. 28
PLZ: 10407
Berlin
Tel: 030-4213767

Firma: **DATAPLAY GmbH**
Straße: Bundesallee 25
PLZ: 10717
Berlin
Tel: 030-8619161
Fax: 8613315

Firma: **Computersysteme**
Gobernatz
Name: Gobernatz
Straße: Hoher Steinweg 7
PLZ: 14513
Teltow

Firma:**Tausend Töpfe Kertscher**
& Co, Rundfunkabtlg.
Straße: Lange Reihe 106
PLZ.: 20099
Hamburg
Tel. und Fax: 040-248440144

Firma: **Flashpoint**
Straße: Hauptstr. 80
PLZ: 23845
Oering
Tel: 04535-2222
Fax: -2224

Firma: **Layout-Service-Kiel**
Straße: Eckenförder Str. 83
PLZ: 24116
Kiel
Tel: 0431-180966-75
Fax: 0431-17080

Firma: **Computer & Service**
Reinke
GmbH i.G.
Straße: Knooper Weg 111
PLZ: 24118
Kiel
Tel: 0431-570030
Fax: -5700390

Firma: **Software Service Seidel**
Straße: Gross Kielstein 6-8
PLZ: 24118
Kiel
Tel: 0431-241247
Fax: -245230

Firma: **Hinsch & Partner**
Straße: Rethfelderstr. 52
PLZ: 25337
Elmshorn
Tel: 04121-77-54
Fax: -77054

Firma: **T.U.M.**
Straße:Hauptstr. 67
PLZ: 26188
Edewecht
Tel.: 04405-6809
Fax: 228

Firma: **WBW-Service**
Straße: Osterfeuerbergstr. 38
PLZ: 28219
Bremen
Tel: 0421-3968620
Fax: -3967221

Firma: **Digital Data Deicke**
Straße: Nordring 9
PLZ: 30163
Hannover
Tel: 0511-637054
Fax: -6728930

Firma: **Jakubzik Computer-Design**
Straße: Schaumburgstr. 22
PLZ: 30169
Hannover
Tel: 0511-2717649
Fax: -2717649

Firma: **WOMM Video-Game-Store**
Straße: Ritterpassage L10
PLZ: 31785
Hameln
Tel: 05151-959711
Fax: -959711

Firma: **Reitmaier Musikelektronik**
Straße: Parkstraxe 9
PLZ: 34317
Habichtswald
Tel: 05606-9812
Fax: -6646

Firma: **ABCM Software**
Straße: Am Krekel 47
PLZ: 35039
Marburg
Tel: 06421-13012
Fax: -14012

Firma: **Firma Steinbach**
Straße: Postfach 1209
PLZ: 35317
Laubach
Tel: 06405-1843
Fax: -4251

Firma: **ViCo Multimedia GmbH**
Straße: Jüdenstr. 10
PLZ: 37073
Göttingen
Tel: 0551-541471
Fax: -541471

Firma: **Pagedown Computer**
Straße: Hannoverschestr. 144
PLZ: 37077
Göttingen
Tel: 0551-378149
Fax: -378149

Firma: **Multi-Media-Vertrieb**
Straße: Bahnhofstr. 19
PLZ: 37441
Bad Sachsa
Tel: 05523-8679
Fax: -8679

Firma: **Dickers Datentechnik**
Straße: Wacholderweg 4
PLZ: 38159
Vechelde
Tel. und Fax: 05302-5692

Firma: **Werner Wohlfahrtstätter**
Straße: Irenenstr. 76c
PLZ: 40468
Düsseldorf-Unterrath
Tel: 0211-429876
Fax: -429876

Firma: **Just!**
WarenVertrieb GmbH
Nur für Wiederverkäufer
Straße: Nordstr. 18
PLZ: 40764
Langenfeld
Tel: 02173-22025
Fax: -22027

Firma: **Ohst Software**
Straße: Nelkenstr. 2
PLZ: 41363
Jüchen-Hochneukirch
Tel: 02164-7898
Fax: -7541

Firma: **Delta Labs Software**
Straße: Brillerstr. 40
PLZ: 42105
Wuppertal
Tel: 0202-308307
Fax: -308307

Firma: **Dynatex GmbH**
Straße: Brückstr. 42-44
PLZ: 44135
Dortmund
Tel: 0231-573233
Fax: -521553

Firma: **MCS Midi & Computer**
Systeme
Straße: Baroper Bahnhof Str. 53
PLZ: 44225
Dortmund/Barop
Tel: 0231-759283
Fax: -750455

Firma: **Hard & Soft**
Straße: Obere Münsterstr.
33-35
PLZ: 44575
Castrop-Rauxel
Tel: 02305-18014-16
Fax: -32463

Firma: **Paradize Software**
Straße: Hagenstr. 38
PLZ: 45894
Gelsenkirchen
Tel: 0209-349784
Fax: -349785

Firma: **arJay-Games**
Straße: Ebertstr. 2
PLZ: 50668
Köln
Tel.: 0221-121067
Fax: 125676

Firma: **Michael Nolte**
Straße: Vasters Str. 10
PLZ: 50825
Köln
Tel: 0221-558269
Fax: -5504629

Firma:**Catch Computer**
Straße: Hirschgraben 27
PLZ:52062
Aachen
Tel.: 0241- 406513
Fax: -406514

Firma:**CSE Computer**
Straße: Dampfmühlenstr. 113b
PLZ: 52355
Düren
Tel: 02421-67783

Firma: **MEGASOFT**
Straße: Hugo-Haelschner-Str. 3
PLZ: 53129
Bonn-Kessenich
Tel: 0228-230670
Fax: -530888

Firma: **EU-SOFT**
Straße: Josefstr. 11
PLZ: 53879
Euskirchen
Tel: 02251-73831
Fax: -52689

Firma: **Maresch & Breisch**
Straße: Heimersheimerstr. 24
PLZ: 55234
Albing
Tel: 06731-45746

Firma: **WolfSoft**
Straße: Schulstraße 3
PLZ: 56566
Neuwied
Tel: 02622-83517
Fax: -83583

Firma: **Axel Böckem**
Computer + Textsysteme
Straße: Eilper Str. 29
PLZ: 58091
Hagen
Tel: 02331-73490
Fax: -77664

Firma: **A Little Bit Soft**
Straße: Massenerstr. 25
PLZ: 59423
Unna
Tel: 02303-238080
Fax: -238080

Firma: **Walliser & Co. KG**
Straße: Marktstr. 48
PLZ: 70372
Stuttgart
Tel: 0711-567143
Fax: -567154

Firma: **MX-Soft und MX-Design**
Name: Schütz
Straße: Ochsenmühlstr. 11
PLZ: 85049
Ingolstadt-Friedrichshofen
Tel: 0841-490660
Fax: -4906620

Firma: **KGC Studio**
Name: Müller
Straße: An der Hornwiesen 40
PLZ: 91054
Buckenhof
Tel: 09131-502991
Fax: -58766

Firma: **Eickmann Computer**
Straße: In der Römerstadt 259
PLZ: 60488
Frankfurt a.M.
Tel: 069-763409
Fax: -768197-1

Firma: **Erhardt Bürowelt**
Straße: Kleinoberfeldstr. 7
PLZ: 76135
Karlsruhe
Tel: 0721-9878-0
Fax: -9878-350

Firma: **AG Computer Technik**
Name: Gehringer
Straße: Schnaidweg 1
PLZ: 87700
Memmingen
Tel: 08331-86373
Fax: -86346

Firma: **Gross Elektronic**
Straße: Gartenweg 4
PLZ: 94133
Röhrnbach
Tel: 08582-1599
Fax: -8625

Firma: **Amiga Oberland Support**
Straße: In der Schneidhohl 5
PLZ: 61476
Kronberg

Firma: **TKC Thomas Kobert Computer**
Straße: Blarerstr. 31
PLZ: 78462
Konstanz
Tel: 07531-20269
Fax: -27564

Firma: **PD-Service Rees & Gabler**
Straße: Hauptstr. 56
PLZ: 87764
Legau
Tel: 08330-623
Fax: 1382

Firma: **Technisches Kaufhaus**
Straße: Lorenzstr. 30
PLZ: 95028
Hof
Tel: 09281-84823
Fax: -84823

Firma: **Mantis Computer**
BTX*2323191*
Straße: Heimatstr. 8
PLZ: 63571
Gelnhausen
Tel: 06051-61337
Fax: -66949

Firma: **MEGA STAR**
Straße: Schaffhauserstr. 55
PLZ: 79713
Bad Säckingen
Tel: 07761-59742
Fax: -57014

Firma: **Computer Handel Oliver Lipke**
Straße: Uhlandstr. 37
PLZ: 88255
Baienfurt
Tel: 0751-553850
Fax: -930050

Firma: **Cyberspace Videogames**
Name: Bautista
Straße: Hohenzollernring
PLZ: 95445
Bayreuth
Tel: 0921-511811

Firma: **Fischer Computer** Systeme
Straße: Goethestr. 7
PLZ: 64407
Fränkisch-Crumbach
Tel: 06164-4601
Fax: -3748

Firma: **Gametron GmbH**
Straße: Häberlstraße 26
PLZ: 80337
München
Tel: 089-5438088
Fax: -534254

Firma: **Akzente Computer & Werbedesign**
Straße: Frauenstr. 40
PLZ: 89073
Ulm
Tel: 0731- 22551
Fax: -9217612

Firma: **Markert Computer**
Straße: Eichholzweg 11
PLZ: 97922
Lauda
Tel: 09343-3854
Fax: 58411

Firma: **Synthesizer Studio Jakob GmbH**
PLZ: 65232
Taunusstein-Neuhof
Tel.: 06128-73052
Fax: -73053

Firma: **Playcom GmbH-Cybersoft**
Straße: Leibnitzstr. 30
PLZ: 80686
München
Tel: 089-5460300
Fax: -5460919

Firma: **Games Garden**
Straße: Karl Grillenbergerstr. 16
PLZ: 90402
Nürnberg
Tel: 0911-2448725

Firma: **Beach Games**
Name: Redak
Straße: Am Brenner 3
PLZ: 97941
Tauberbischofsheim
Tel: 09341-3121
Fax: -3121

Firma: **Future World H. Jung Versand**
Straße: Fliederstr. 9
PLZ: 66773
Schwalbach
Tel: 06834-55594
Fax: -55927

Firma: **GALAXY Plexus GmbH**
Straße: Plingauserstr. 26
PLZ: 81369
München
Tel: 089-7605151
Fax: -7470689

Firma: **T.S. Datensysteme**
Straße: Danielstr. 45
PLZ: 90429
Nürnberg
Tel: 0911-288286
Fax: -268973

Firma: **World of Illusion, Fachh. für Video- und Computerspiele**
Straße: Steinweg 17-18
PLZ: 98527
Suhl
Tel: 03681-22189
Fax: -22189

Firma: **Prinz-Medienvertrieb GmbH**
Straße: T 1,1-3
PLZ: 68161
Mannheim
Tel: 0621-1077182
Fax: -103004

Firma: **SOFTHANSA Soft-Hardware Vertriebs GmbH**
Straße: Untersbergstr. 22
PLZ: 81539
München
Tel: 089-6972206
Fax: -6924830

Firma: **Games Garden**
Straße: Nürnbergerstr. 26
PLZ: 90762
Fürth
Tel: 0911-7418185
Fax: -7418285

Firma: **Wehsner Gesellschaft m.b.H. für A: 0222-**
Straße: Paniglgasse 18-20
PLZ: A-1040
Wien
Tel: 0043-5057808
Fax: -4960

Firma: **H3 Systems**
Nur Händleranfragen
Straße: Häusserstr.44
PLZ: 69115
Heidelberg
Tel: 06221-164031
Fax: -184541

Firma: **Gnadenlos Elektronik** Vertriebs GmbH
Straße: Orleons Str. 63
PLZ: 81667
München
Tel: 089-4802913
Fax: -488074

Firma: **Spielraum**
Straße: Wöhrstr. 17
PLZ: 91054
Erlangen
Tel: 09131-205093
Fax: -205083

Firma: **Albatross Versand**
Straße: Steindorf 203
PLZ: A-5204
Stafwalchen
Tel: 0043-6215-733322

Firma: **O.I.T. Order in Time**
Straße: Silberburgstr. 171
PLZ: 70178
Stuttgart (S-Feuersee)
Tel: 0711-616485
Fax: -613807

Firma: **Münzenloher GmbH**
Straße: Tölzerstr. 5
PLZ: 83607
Holzkirchen
Tel: 08024-1814
Fax: -49079

Firma: **Games Garden**
Straße: Martin-Luther-Platz 2
PLZ: 91054
Erlangen
Tel: 09131-201079

Hier erhalten Sie das *Jaguar*-Magazin

Großer Spielspaß zu Zweit

DRAGON: The story of Bruce Lee

Unter diesem Titel verfilmte Hollywood das Leben der - im zarten Alter von nur 32 Jahren unter ungeklärten Umständen verstorbenen - martial art Legende Bruce Lee. Eigenartigerweise kam sein Sohn Brandon Lee - gerade auf dem Weg zum neuen Topstar in Sachen Kampfsport - bei den Dreharbeiten zum Film „The Crow“ ebenfalls gewaltsam ums Leben. Inspiriert durch diesen Film haben sich die Macher der Modulschmiede Virgin entschlossen den Mythos Bruce Lee auch auf Konsole umzusetzen. Nach dem Debut auf dem Mega Drive und dem Super NES kann man nun auch auf dem Jaguar in die Rolle des „König“ des Kung-Fu schlüpfen.

"König" des Kung-Fu

Durch zehn abwechslungsreiche Level muß sich Bruce prügeln ehe er den letzten Gegner besiegt hat. Zwischendruch kann er in Bonusrunden sein Können trainieren. Hierzu stehten ihm drei Continues zur Verfügung; sind diese verbraucht so hat er noch eine Chance am Leben zu bleiben, er muß den Angstgegner aus seinen Alpträumen besiegen, gelingt ihm dies bleibt er weiter im Spiel.
Die Gegner die sich Lee in den Weg stellen sind nur durch spezielle Taktiken zu besiegen. Einige können nur mit bestimmten Hilfsmitteln überwunden werden, die sich Bruce aber erst verdienen muß. Dies geschieht indem er seinen Kampfstil abwechslungsreich gestaltet, dadurch wächst seine Erfahrung und er ist dann auch in der Lage ein Nunchak zu benutzen.

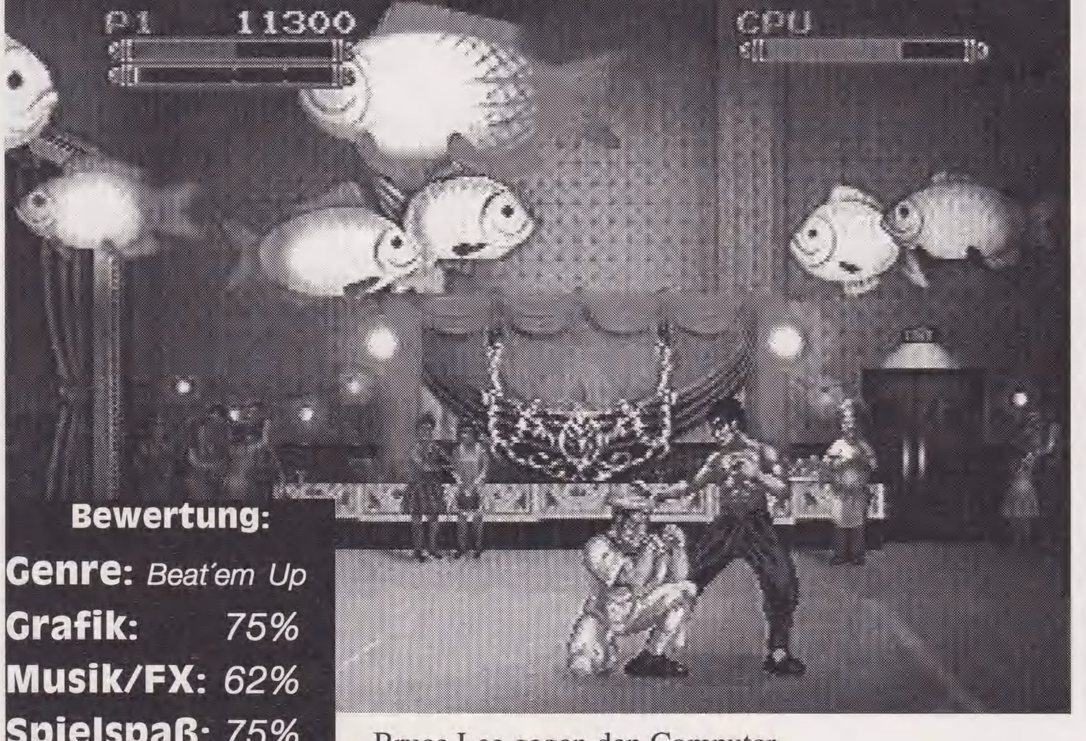
Zwei-Spieler-Modus

Dragon ist das erste Beat'em-Up für das Jaguar, man kann wie oben beschrieben allein gegen den Computer antreten oder im Zwei-Spieler-Modus mit einem Bekannten seine Fähigkeiten messen. Graphisch ist das Spiel recht ordentlich, doch könnten die Sprites ruhig größer sein. Die Steuerung ist etwas mißlungen dies liegt jedoch am Joypad des Jaguars, der nur drei Fire-buttons besitzt - um von leichten auf harte Schläge zu wechseln muß man erst auf die Option Taste drükken - was im Eifer des Gefechts oft zu Schwierigkeiten führt.
Was mir sehr gut an Dragon gefällt ist, daß die einzelnen Schläge nur geringe Wirkung erzielen und dadurch - im Gegensatz zu Street Fighter - relativ lange Auseinandersetzungen zustande kommen.

Beat ´em-Up-Fans können zugreifen

Durch die zehn Level und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade bietet das Spiel lange Spaß und Herausforderung. Beat'em-Up Fans können unbesehen zugreifen.

Jörn



Bewertung:
Genre: *Beat'em Up*
Grafik: *75%*
Musik/FX: *62%*
Spielspaß: *75%*

Bruce Lee gegen den Computer.

We've got the games

JAGUAR™

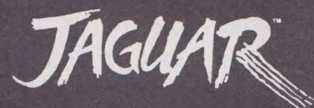
07461 - 79001

TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8
78532 Tuttlingen Fax 07461 - 79003











SONY PLAYSTATION ©

KASUMI NINJA

Was überlegt sich der Manager eines internationalen Softwareherstellers, wenn er seine Firma ordentlich sanieren möchte? Richtig! Er weist seine Programierer an, ein Prügelspiel zu entwerfen.
Als Zutaten ein paar digitalisierte Prügelknaben aus aller Welt, etwas Blut, einige nette Hintergrundgrafiken und fertig ist der Bestseller. Nach diesem Prinzip funktioniert auch Kasumi Ninja. Das Spiel besitzt sowohl einen One - Player als auch einen Two - Player - Vs Modus.
Spielt man es zu zweit, so kann man aus einem Pool von acht Charakteren seine Lieblingsfigur auswählen. Das sind der Kickboxer Chagi, der Indianer Pawaka, der Gotenkönig Alaric, Thundra die Amazonenkönigin, Angus Mac Gregor der schottische Dorfschmied, Streetfighterin Danja (im Hauptberuf ist sie Staatsanwältin) und die Zwillingsbrüder und Ninjas Habaki und Senzo.

Two-Player - Vs Modus

Im One - Player Modus gilt es, den dämonischen Ninja Lord Gyako daran zu hindern, das Tor zur Hölle zu öffnen und so unsere geliebte Erde vor der Herrschaft des Teufels zu bewahren. Um diese Aufgabe zu lösen, kann man zunächst nur zwischen den beiden Zwillingsbrüdern Habaki und Senzo wählen. Erst wenn man die übrigen Kämpfer besiegt hat, kann man von deren Kampftechniken profitieren und diese dann im Kampf mit dem Oberbösewicht Gyako einsetzen.
Grafisch ist Kasumi Ninja ohne Zweifel gelungen. Abwechslungsreiche Hintergründe - besonders hübsch die Burg vor dem See in Schottland - und digitalisierte Kämpfer so detailliert wie sie bisher noch auf keiner Konsole dargestellt wurden.

Grafisch gelungen

Doch schon bei der Anzahl der Kämpfer wurde heftig gespart. Mit den nur neun Charakteren liegt Kasumi Ninja am unteren Ende in der Prügelgilde. Fairerweise muß man Hand Made zugute halten, daß sie für das Prügelgenre einige völlig neue Figuren entdeckt haben, besonders gelungen finde ich hierbei den Schotten Mac Greggor. Sound und Musik sind mittelmäßig.
Was sich die Programierer jedoch bei der Steuerung gedacht haben, wird ihnen im nachhinein sicher selbst ein Rätsel sein. Einige Bewegungsabläufe, insbesonders der Sprungtritt, lassen sich nur sehr unpräzise auslösen und steuern. Der Einsatz von Special Moves beruht eher auf Zufall, als das man ihn planen könnte.
In diesem Bereich ist Kasumi Ninja vom Referenzmodul dieses Genres - Super Street Fighter II - soweit entfernt, wie ein VW Käfer von einem Mercedes der S-Klasse. Hier muß man aber auch Atari selbst einen Vorwurf machen, zu einer High End Konsole gehört auch ein Joypad mit sechs Fire-Buttons, die 12-er Tastatur ist für ein flüssiges Gameplay unnützes Beiwerk. Wann wachen hier die Macher des Jaguar endlich auf, die vielen Beat'em Up Fans werden es danken.



Der Schotte Angus MacGregor in Aktion.

Was mit Mortal Kombat, Wolfenstein und Doom begann, wird mit Kasumi Ninja konsequent weiterbetrieben. Dieses Modul spritzt nur so von Finish-Him-Moves, Blut- und Gewaltdarstellungen.
Zwar kann man durch einen Sicherheitscode das Blutvergießen einschränken, doch welche Eltern nehmen sich schon die Zeit, die Spielanleitungen ihrer Kinder zu studieren. Dennoch scheint diese Art der Verrohung salonfähig geworden sein, wo jetzt sogar schon Marktführer

Fazit: Nichts als Grafik

Nintendo seine Firmenpolitik geändert hat und mit Killer Instinct sein erstes Beat'em Up auf den Markt gebracht hat.Wie lange Kasumi Ninja frei erhältlich sein wird, bleibt abzuwarten. Falls es indiziert wird, werde ich jedoch dem Modul keine Träne nachweinen. Fazit: Außer Grafik nichts gewesen.

Jörn

Bewertung:
Grafik: 85%
Sound/FX: 60%
Spielspaß: 65%



JAGUAR-DISTRIBUTOR
Der 1. offizielle Distributor in Deutschland für den ATARI-JAGUAR ist die Firma Cosmo-Marketing in Mönchengladbach, so ATARI-England.

*****

Wolfenstein 3D-Cheats
Um in beliebige Level zu gelangen, werden im Spieleauswahlbildschirm die Tasten 1,3,7 und 9 gedrückt.
In Level 6, Stage 7 erreicht man ein Geheimlevel.
Besonders harte Aufgaben lassen sich mit den Cheats 4668 "Göttermodus" und 4996 "Maximale Feuerkraft" erreichen.

*****

Dino Dudes-Cheats
Der integrierte Timer läßt sich abschalten mit: Im Paßwortbildschirm AC drücken, der Bildschrim leert sich. Den Code TIME STAND (wie sinnig) eingeben. Nach der Bestätigung erklingt ein Ton. Dann wieder AC drücken und STILL FOREVER eingeben. Nun OK drücken und mit einem Rülpser wird bestätigt, daß der Timer abgeschaltet ist.
Unendliche Leben erreicht man, indem man wieder über den Paßwortbildschirm mit AC den Bildschirm leert. Dann ONCE DEAD eingeben, OK und noch einmal AC. Mit dem Code TWICE BORN und dessen Bestätigung ist das unbegrentzte Leben eingeschaltet.

*****

CHEAT-BUCH in Deutschland?
Bei den meisten Spielen liegt sie schon dabei, die Karte, für das in den USA erschienene Lösungsbuch, für die lieferbaren und die noch nicht gelieferten Spiele, zum Beispiel mit dem RAYMAN zu lösen sind.
Ob sich ein deutscher Importeur findet? Das Magazin Jaguar hat schon mal herumgefragt bei einigen Importeuren. Vielleicht können wir in der nächsten Ausgabe dazu mehr schreiben.

*****

Absender: "Leser": An die Redaktion...
Die Redaktion ist ab sofort auf 3 Wegen erreichbar: **Telefonisch** jede Woche am Dienstag von 18-20 Uhr mit einem Anrufbeantworter. Sprechen Sie ihren Namen, Ihre Telefonnummer oder Adresse auf Band und nwennen Sie uns Problem, Anregung, Kritik als kurzes Stichwort. Der zuständige Redakteur wird Sie dann im Laufe der nächsten tage zurückrufen oder Ihnen schreiben.
Per e´mail haben wir für die PC-User im Netz Liteline, MC. DE. den Point "JAGUAR" eingerichtet. - Er wird von Frank Huppert betreut.
Für die ATARI-User haben wir im Maus-Netz, Berlin "B", Anschluß 030-6246510, ebenfalls unter "JAGUAR", Lutz Widzgowski, einen Mailempfang ermöglicht.
Bitte beachten Sie, daß in den Netzen nur allgemeine Texte mit öffentlichem Charakter, z. B. Leserbriefe und **keine** gewerblichen Texte eingetragen werden dürfen. Wir nehmen keine Abo-Anfragen, Anzeigenbestätigungen oder ähnliches in den Netzen entgegen. Wir behalten uns vor die eingegangenen Texte (Tips, News und allgemeine Anfragen) eventuell öffentlich zu machen, sofern diese für einen größeren Kreis interessant erscheinen.

*****

JAGUAR-CLUB
Zumindest einen großen Club für die JAGUAR-User gibt es in Deutschland.Er hat rund 150 Mitglieder und ist zu erreichen über: Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel.: 02307-61532 ab 16 Uhr.
Mit der nächsten Ausgabe könnten wir uns vorstellen eine Info-Spalte, oder zwei oder drei..., einzurichten, mit denen die Clubs ihre Mitglieder informieren können und andere Interessierte erreichen.

*****

Die Verkaufsliste der Bundesrepublik Deutschland:
1. Alien vs. Predator
2. Doom
3. Iron Soldier
4. Tempest 2000 und Wolfenstein
6. Kasumi Ninja
7. Dragon Bruce Lee
8. Dino Dudes
9. Bubsy
10. Val d´ Ìsere, Skiing

(Erstellt als Umfrage unter den drei größten Software- Sellern für JAGUAR von JUST!, Anfang Febr. ´95)

<u>Logo im Händler-Verzeichnis</u>
Sofern ein druckfähige Datei (CDR;TIFF;TGA) vorliegt, kann das Händlerlogo kostenlos importiert werden.

Preview der neuen Spiele

Winter-CES Report (Las Vegas)

Vom 6.1. bis 9.1.'95 fand in Las Vegas die Winter CES statt, die wichtigste USA-Messe für alle Konsolenhersteller, aber diesmal gab es bei den meisten Besuchern nur lange Gesichter... Die Presse hatte viel von der Messe erwartet, da Sony und Sega neue Konsolen (Playstation und Saturn) in Japan released hatten, die etwa Herbst 1995 den amerikanischen Markt erobern sollten, auch Atari mußte endlich Farbe bekennen, wie auch Nintendo mit ihrem „64-Bit Konsolenprojekt". Als fünfte Konsole im Bunde, muß natürlich auch noch das 3DO genannt werden, daß von fast allen Softwarefirmen unterstützt wird.

Aber es kam ganz anders, als man es erwartet hatte. Sega-Highlights waren für den Saturn nur „Virtua Fighters" und „Clockwork Knight". Das 32X blamierte sich mit mittelmässigen Spielen. Iron Soldier-Konkurrent „Metal Head" sah nur grafisch besser aus, aber in allen anderen Bereichen (Gameplay, Framerate) war es klar unterlegen und somit eine Enttäuschung für alle 32X-Besitzer.
Sony war mit der Playstation auf der Messe gar nicht vertreten, nur einige Dritthersteller zeigten die „Wunderkonsole" aus Japan. Für das 3DO gab es ein paar „Highlights" zu sehen und es gab, wie von jeden Konsolenhersteller, massig Ankündigungen von kommenden Spielen.
Aber nun zu Atari:

Bei Atari wurden auch keine Sensation verkündet, aber es gab einige interesante News, die wir jetzt hier mal kurz zusammenfassen:
1. Das Jaguar-CD-ROM wurde für Ende Feb./Anfang März 1995 angekündigt incl. der VLM (Virtual Light Machine) und einem Spiel (Sensible Soccer) für nur 149 Dollar. Zeitgleich sollen folgende CD-ROM-Spiele verfügbar sein:
- Blue Lightning (Attention to Detail) - Creature Shock (Virgin) - Cybermorph 2 - Battlemorph (Attention to Detail) - Demolition Man (Virgin) - Highlander (Atari).

An weiteren CD-Spielen wird unter Hochdruck gearbeitet, wie zum Beispiel.: Brett Hull Hockey (Atari), B.I.O.S. fear (All Systems Go), Chaos Agenda (Atari), Charles Barkley Basketball (Atari), Freelancer 2120 (Imagitec), Hammerhead (Rebellion Software), Jack Nicklaus Cyber Golf (Atari), Kasumi Ninja 2 (Handmade Software), Legions of the Undead (Rebellion Software), Little Devil (Gremlin Interactive), Lobo (Ocean), Primal Rage (Time Warner Interactive), Rise of the Robots (Time Warner Interactive), Robinsons Requiem (Silmarils), Space Ace (Readysoft Inc.), Varuna's Forces (Accent Media Productions)
2. Folgende Cartridge-Spiele wurden auf der Winter-CES gezeigt:
- Aircars (Midnite Entertainment): 3D Ballerspiel mit schlechter Grafik und öden Gameplay, soll am 30.1.1995 erscheinen und bietet eine „Multiplayerfunktion" per Netzwerk.
- Burn Out (Virtual Experience): Tolles Motorrad-Rennspiel mit toller schneller Grafik!
Hier stimmt wirklich alles... Erscheinungstermin: Feb./März 1995
- Cannon Fodder (Virgin Interactive): Ballerspiel mit kleinen Pixel-Soldaten, in Special Forces-Stil. Nette Spielidee, aber das Spiel ist eine 1:1 Konvertierung der Amiga-Ver-sion, die vor einem Jahr erschienen ist. Erscheinungstermin: Ende Jan./Anfang Feb. 1995
- Double Dragon V: The Shadow Falls (Tradewest) - Das in allen Bereichen wirklich schlechteste Prügelspiel, daß der Jaguar wirklich nicht verdient hat... Erscheinungstermin: Frühjahr 1995
- Fight for Life (Atari): Atari's Virtua Fighter Konkurent schlägt sich gut, die 3D-Kämpfer sind gut animiert und auch die Framerate ist hoch. Derzeit kann leider noch nicht gesagt werden, ob das Spiel besser ist als SATURNS „Virtua Fighter". Grafisch sehen beide gleich gut aus... Das 32MBit-Modul soll im März/April 1995 erscheinen.
- Flashback (Delphine Software International & US Gold): gelunge Umsetzung des Jump'n'Runs vom SNES mit etwas höherer Auflösung und einer wirklich tollen Musik! Erscheinungstermin: Frühjahr 1995
- Hover Strike (Atari) - relativ langweiliges Ballerspiel mit viel Texture-Mapping, warten wir mal die endgültige Version ab... Erscheinungstermin: Frühjahr 1995
- Rayman (UBI Soft): Jump'n'Run mit phantastischer Grafik, vielen Gags und einem total durchgedrehten Spielheld erscheint im März 1995 Sensible Soccer International Edition
- Syndicate (Bullfrog/Ocean): Action-Strategiespiel in Future-Look, durchschnittlich gelungene PC-Konvertierung mit nervigen Sound und ruckeliger Grafik. Erscheinungstermin: Januar/Februar 1995
- Theme Park (Bullfrog/Ocean): Freizeitpark-Simulation, auch eine Umsetzung vom PC, mit netter Grafik, aber leider auch mit ruckeligen Scrolling (muß das sein?). Erscheinungstermin: Januar/Februar 1995
- Troy Aikman NFL Football (Williams): Football-Spiel mit ordentlicher Grafik und netten Soundeffekten. Erscheinungstermin: Januar/Februar 1995
- Ultra Vortex (Beyond Games): Prügelspiel mit toller Grafik, gutem Sound, aber relativ langsamer Frame-Rate wodurch die Kämpfer hackelig wirken, aber trotzdem besser als Kasumi Ninja... Erscheinungstermin: Februar/März 1995

Martin Lethaus

PAGEDOWN

Distributor für

JAGUAR

Öffnungszeiten
Mo – Fr 9.30 – 18.00 Uhr
Sa 9.30 – 13.30 Uhr

Pagedown
ATARI – Store:
Hannoversche Straße 144
37077 Göttingen
Tel. 0551 – 372 603
Fax 0551 – 378 149

Zum Jaguar Kaufen nicht weit laufen:
Die Jaguar Info Line nennt den Fachhändler in Ihrer Nähe:
Telefon 0551 – 36203

Bitte ~~ein~~ 64 Bit

Grafik–Power für 598,--

- Doom
- Zool 2
- Bubsy
- Raiden
- Club Drive
- Kasumi Ninja
- Iron Soldier
- Kasumi Ninja
- Tempest 2000
- Checkered Flag
- Wolfenstein 3D
- Crescent Galaxy
- Alien vs. Predator
- Evolution Dino Dudes
- Ski and Snowboarding
- Dragon, Bruce Lee Story
- in Kürze: Rayman

Je DM 139,--

JAGUAR Zubehör

Aufkleber groß	50,-
Aufkleber klein	30,-
Jag Link Kabel	49,-
RGB Kabel	35,-
Scart Kabel	35,-

Nur für Fan's:

Echtes JAGUAR- Equipment!!!

Baseball Cap	44.90
T-Shirt, Baumwolle	44.90
Jaguar-Shorts, oversize	49.00
Jaguar-Sweatshirt, bl.	69.00
Jaguar Sporttasche	89.00
Jaguar Gürteltasche	29.00
Jaguar Pin	19.00
3D Holograph. Schlüsselh.	10.00
Trinkflasche	19.90
Sportflasche	19.90
Jaguar Tasse, Mag, Mug	25.00
Hologr. Uhr, schwarz	99.00
Sonnenbrille	39.00

Kosmetik Industrie nicht an Jaguar interessiert

Nachdem sich herausstellte, daß es sich um einen Druckfehler handelte, hat sich die Aufregung in einschlägigen Konzernen gelegt, die Akne Cremes entwickeln. Richtig muß es heißen: Der Jaguar bietet ein Rendering speed von mehr als 850 millionen Pixel (nicht Pickel!) pro Sekunde.

Verkäufer schlug schwangere Frau

Nachdem die junge Frau sich kurze Zeit mit Ihrem Jaguar beschäftigt hatte, koppelte Sie Ihre Konsole mit der des Verkäufers, der von da an kaum noch eine Chance hatte. Die lächerlichen DM 49,-- für das Jag Link Kabel haben sich gelohnt.

Wer JA sagt, muß auch GUAR sagen!

Staatsanwalt machtlos

Schneller als das örtliche Amtsgericht: Der Jaguar! Er führt fünf völlig verschiedene Prozesse gleichzeitig und jeder einzelne wird von einem absoluten Spezialisten geführt: GPU, DSP, Object, Blitter und MC68000. Mit fünf Prozessoren nimmt der Jaguar auch Sie gefangen...